FULL OYUN: BACK TO THE FUTURE - EPISODE 1 DVD'DE!



YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mayıs 2011/05 I 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 43 I ISSN: 1307-8933



MORTAL KOMBAT

Olimpos tanrılarından hırsını alamayan Kratos, şimdi de Scorpion'a daldı!

PSN'İN SONU MU?

77 Milyon kullanıcının hesabının çalınması, PS3'ün geleceğini nasıl etkileyecek?

BLIZZARD'LA 20 YIL

Dünyanın en başarılı oyun geliştirme ekibinin müthiş hikâyesi

PORTAL 2

Oyungezer araştırdı: Yani kek gerçekten yalan mıymış?





Editörün Günlüğü

PSN'E DE NAZAR DEĞDİ

Her zaman derim, kolektif bilincin karşısında duramazsınız. Dünyanın en büyük teknoloji devlerinden biri bile olsanız, kaç kişiden oluştuğunu bilmediğiniz bir hacker grubuna "hodri meydan" derseniz, olacaklara davetiyle çıkarıyorsunuz demektir. Gerçi hâlâ 77 milyon PSN kullanıcısının hesap ve kredi kartı bilgilerini yürütenlerin Anonymous olup olmadığı belli değil; ancak olanlar oldu ve birileri Sony'yi alaşağı etti. Şirketin hisseleri %10 değer kaybederken, tüm online geleceği tehdit altına girerken, 77 milyon kullanıcıya verilecek "özür dileme" paketlerinden, açılacak davalardan milyonlarca dolar gitmişken, online dünyanın dev firmalarının sağladığı ortamların bile hiç de güvenilir olmadığını acı bir şekilde öğrenmiş olduk. İnşallah Sony dahil tüm büyük firmalar bu olaydan ders alırlar.

Bizi sorarsanız, işte ne olsun… Dergideki kedimiz birdi, artık dört oldu… Sevgili Puri Puri birbirinden sevimli 3 yavru doğurdu. Hatta ben bu yazıyı yazdığım gün doğurdu. Biraz büyüsünler sizlerin ellerinden öpmeye getireceğiz :) Ha, gelmek derken, yanlarında birer de Oyungezer getirecekler sizlere. Yayın hayatımıza başladığımızdan beri istediğiniz abonelik sistemi için en doğru sistemi bulduğumuza inanıyoruz. Alıştığınızdan farklı ve işinizi çok kolaylaştıracak bir şekilde, tek bir SMS'le Oyungezer'e abone olabilir, derginizin kapınıza gelmesini sağlayabilirsiniz. Bu konudaki ayrıntılı bilgileri birkaç sayfa sonra göreceksiniz zaten.

***

Bu arada havalar da ısınmaya başladı ya hani, Oyungezer'in gezgin editörleri için kurutulmuş et, peksimet, su matarası ve lastik ayakkabı stoklamaya başlamanın vaktidir. Eh, önümüz E3. Sonra Gamescom var. Çeşitli yapımcı ekipleri kendi ofislerinde ziyaret edeceğimiz randevularımızı da sayarsak yaz boyunca sadece takvimimizin değil, derginin sayfalarının da ne kadar dolu olacağını tahmin etmek zor değil. Ama bu kadar zamana ve sayfaya nasıl sığdıracağız planlarımızı, doğrusu ben de merak ediyorum.

Çoğunuzun sınavlardan bunaldığı, bir o kadarınızın YGS skandalıyla allak bullak olduğu ve internete getirileceği açıklanan yasaklarla istisnasız hepimizin asabının bozulduğu, zorlu bir aydı Nisan. Umuyorum yeni başlayan ay gibi birazdan çevireceğiniz sayfalar da bu asap bozukluğunu alıp götürür. Bu yıl baharın bu kadar gecikmesinin nedeni, elinin kolunun çok dolu olması, bize bir dolu hoşluk getirmesidir belki de. Olamaz mı...

Sinan & Serpil



BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer

 steamcommunity.com/groups/oyungezer

MORTAL KOMBAT™

ÖLÜMCÜL DÖVÜŞ BAŞLASIN!





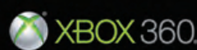


KOLLECTOR'S EDITION



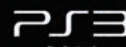
STANDARD EDITION

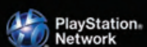
ŞİMDİ PS3 & XBOX 360 FORMATLARINDA!











360drc

PC İNCELEME

KONSOL İNCELEME



DOSYA



ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



bakmadan geçmeyin







OYUN CANAVARI





alizine wonderland 78

PIXEL



oyun indeksi

OGZ_DVD BİLİM DÜNYASINI ŞAŞKINA ÇEVİREN DVD



Beneath the Ground - DVD'nizden ısrarla isteyiniz.



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



Şaşırdınız mı? Hemen **eren@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, doğum tarihinizi, annenizin kızlık soyadını, kredi kartı numaranızı ve neden şaşırdığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **nyan.cat** adresine girin ve Nyan Cat'e danışın. Ne kadar çok başınızın şiştiğini görünce girdiğinize gireceğinize pişman olacaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- The Next Big Thing
2- Mortal Kombat Tarihi
3- Blendimals
4- Les Misérables
5- Otomata

GELECEĞE DÖNÜŞ

ZAMANI GELMİŞTİ!

Telltale Games'i ve oyunlarını seviyoruz. Sam & Max, Strong Bad, Wallace & Gromit ve Tales of Monkey Island derken sonunda sıra Back to the Future'da. Beş bölüm halinde yayımlanacak olan serinin ilk bölümü "It's About Time" (incelemesini Ocak sayımızın 65. sayfasında bulabilirsiniz) bu aydan itibaren ücretsiz olarak dağıtılıyor ve kurulum dosyası DVD'mizin Full bölümünde yer alıyor. Oyunu çalıştırabilmek için yapmanız gereken kısa bir işlem var:



1. www.telltalegames.com/bttf adresinden kendinize ücretsiz bir Telltale Games hesabı açın.

2. Oyunun ana sayfasına geri dönüp "Get Your Free Episode 1 Now!" bağlantısına tıklayın veya **tinyurl.com/bttf-free** adresinden hesabınızla oyunu eşleştirin (otomatik olarak indirilmeye başlanan kurulum dosyasını iptal edebilirsiniz).

Artık oyunu çalıştırıp kullanıcı adı ve şifrenizle giriş yapabilirsiniz. Eğer *"Sorry, but it doesn't look like you own Back to the Future: The Game. Try logging in again under a different account or pick up the game."* gibi bir mesaj alıyorsanız, oyun ile hesabınızı eşleştirememişsiniz demektir. Oyunun sitesine hesabınızla giriş yaptığınızdan emin olun ve 2. aşamayı tekrarlayın. İyi eğlenceler!



PORTAL 2: LAB RAT

PORTAL 2'DEN ÖNCE, PORTAL'DAN SONRA

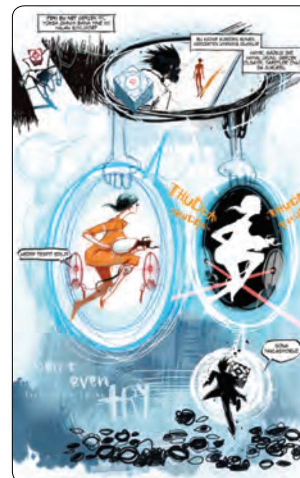
Portal'daki test odaları arasındaki gizli bölmelerin duvarlarına resimler çizen, bize kekin yalan olduğunu söyleyen kimdi, biliyor musunuz? Portal 2 çıkmadan birkaç hafta önce iki bölüm halinde internet üzerinden yayımlanan Lab Rat adlı çizgiroman da işte hem bu karakteri, Doug Rattmann'ı anlatıyor, hem de ilk oyunla ikincisini birbirine bağlıyor.

26 sayfalık çizgiromanın iki okurumuz tarafından gerçekleştirilen Türkçe çevirisini ve orijinalini DVD'mizin Bonus bölümünde bulabilirsiniz. Bilim adına güzel bir çalışma!

-DVD'deyim baba!
-Seninle gurur duyuyorum evlat.
-Baba, sen DVD misin?
-Evet, artık yeniden bir aileyiz.







360drc / haberler
"Henüz işimiz bitmedi..."
syf 22 >>



YOLDAYIZ, GELİYORUZ

Her geçen gün Türk oyun endüstrisi için sağlam adımlar atılmaya devam ediliyor. Bu ay birçok üniversitenin şenliklerinde oyunlarla ilgili paneller düzenleneceğini görüyoruz. Bu kez her zamankinden daha da fazla sayıda hem de... Bu arada tekrar bir iki önemli konuda hatırlatma yapmak isterim: 2009 yılından bu yana öğrenci kabul eden ODTÜ Enformatik Enstitüsü bünyesindeki tezli yüksek lisans programı her geçen gün daha da ilgi görüyor. Başvuru tarihlerinin 2-31 Mayıs tarihleri arasında olduğunu belirtelim. Bilgi için www.gate.ii.metu.edu.tr adresini ziyaret edebilirsiniz. Yine ODTÜ Teknokent'te bulunan gözümüzün nuru Oyun ve Animasyon Geliştirme Merkezi ATOM'un kayıt tarihleri de belli oldu. Başvurular 20 Mayıs'a kadar devam edecek. Bilgi için metutech-atom@metutech.metu.edu.tr adresine e-posta gönderebilirsiniz.

Not: Bu ay EN'ler, Eşşek Arısı ve Çok Sabırsızız Biz bölümlerine yer darlığından ara verdik. Gelecek ay aynen devam...

Biterken çalıyordu: Lochness – Judas Priest

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	Portal 2	EA
2	The Sims: Medieval	EA
3	Football Manager 2011	SEGA
4	The Sims 3	EA
5	Shogun 2: Total War	SEGA
6	Dragon Age II	EA
7	Call of Duty: Black Ops	Activision
8	Crysis 2	EA
9	The Sims 3: Late Night	EA
10	World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard

OFİS 2011

Ofisin yolunu unuttum...

1- Neredeyim ben, burası neresi?
The Game ofisindesin Faruk, nerede olacaksın başka?

2- Benim sevgili Oyungezer ofisim, masam...
Ne zaman döneceğim ben geri?
Valla ben bilmem, sen de bilemezsin.
Kolay mı sanıyordun bakayım?

3- Farkında mısın soruya soruyla yanıt veriyorsun?
Sen kendini kaç kişi sanıyorsun?



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Duvardan duvara

Harika, harika… Portal 2'den bir şeyler bekliyorduk ancak bu kadar iyi çıkacağını tahmin etmiyorduk. Valve yine beklentilerimizin ötesine geçmeyi başarmış, ilk oyunun mirası üzerine yatmamış. Sırf oyundaki diyalogları yeniden duymak için bile tekrar tekrar oynayabilirsiniz.

Ortam şenlensin

Ay itibariyle farklı üniversitelerin panel haberlerini almaya başladık. Bahar şenlikleri çerçevesinde düzenlenen hemen her organizasyonun içinde mutlaka oyunla ilgili bir şeyler olması gözlerimizin parlamasını sağlıyor, mutlu oluyoruz.

Zahmet oldu

Deus Ex: Human Revolution'ın yapımı bittikten sonra başlanacak bir oyun vardı hani… Taa 2009 yılında duyurulmuştu. Haberler iyi, nihayet Thief 4'e başlanmış. Ne zaman çıkacağına dair bir bilgi olmasa da arkasında sağlam bir ekip olduğunu biliyoruz.

Rüya takım kuruldu

Robert Englund, Michael Rooker, Sarah Michelle Gellar ve Danny Trejo… Arkalarında duransa George A. Romero. Yani tarihin en baba zombi filmlerini yönetmiş adam. Black Ops'un yeni DLC'sinde bulunan Call of the Dead'i rahatsız bir şekilde bekliyoruz.

Oyun dünyası düşük yaptı

2008 yılından bu yana genel oyun satışlarında tam tamına %28'lik bir düşme söz konusu. Büyük dağıtıcılar ve geliştiriciler bunu casual oyunların kat ettiği yola bağlıyor. Kaldırın şu Angry Birds'ten kafanızı. Hey, kime diyorum?

Delay delay loy loy

Bir oyun ne kadar ertelenirse sonu o kadar kötü oluyor. Artık kaçıncı kez ertelendiğini saymayı bıraktığımız FEAR 3'ün çıkışı 24 Haziran'a ertelendi. FEAR konusunda zaten temkinliyiz ancak bu haberler de iyice tuzu biberi oldu. Hayır olsun.

Üst üste gelmek

Herkes Ken Kutaragi'yi PlayStation'ın babası olarak tanır ancak 1993 yılında Sony içinde SCE'yi kuran Norio Ohga'dır. Tam da PlayStation'ın lanetli ayında bu güzel insan, 81 yaşında hayata veda etti. Bize armağan ettiği güzel oyunlar için teşekkür ediyor ve saygılarımızı sunuyoruz.

PlayStation NOTwork

Büyük bir bilgi hırsızlığıyla karşı karşıya kaldık geçen ay. Zaten kullanıcıları PSN konusunda zar zor memnun eden Sony, bir de üzerinde 70 milyon küsur kullanıcısının kredi kartı bilgilerini kaptırmış olabileceği gerçeğiyle yüzleşti. Nasıl toparlayacakları merak konusu.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



Buharlaşmadan gelse bari, kaynamaya başladık.

STEAM VARSA HALF-LIFE YOK!

Uzun zamandır bekliyor olmamıza rağmen yeni bir Half-Life'ın gelmeme nedeni ne olabilir? Valve'ın işgüzarlığı? Sabrımızın sınırlarını ölçmek istemeleri? Nasıl oyun yapılacağını birden unutmuş olmaları? Daha pek çok teori üretilebilir ancak Stardock'tan Brad Wardell'a göre bunun nedeni Steam'in haddinden fazla başarılı olması. "Sahip olduğunuz gruplardan biri saçmalık düzeyinde kârlı olduğunda içgüdüsel olarak en iyi çalışanlarınızın hepsini bu alana kaydırırsınız, çünkü para kazandıran şey budur" diyor Wardell ve ekliyor: "Eğer Valve'ın kendi bünyesinde ürettiği oyunların Steam'den önce ve sonraki çıkış dönemlerini incelerseniz kesinlikle Steam'in bu düzeni değiştirdiğini görebilirsiniz. Bunun iyi mi kötü mü olduğunu tartışmıyorum ama biliyorum ki herkesi etkileyen bir durum." Stardock'ın Steam'in rakiplerinden biri olan Impulse'un sahibi olması ve bu açıklamadan kısa bir süre önce onu GameStop'a satmış olması bu açıklamayı biraz manidar kılıyor elbette. Ancak yine de insan ister istemez düşünmeden edemiyor, acaba gerçekten Valve, Steam ile uğraşmaktan başka işlere "yeterince" yoğunlaşamaz mı oldu? Ha bu arada, yeterince yoğunlaşamadıkları bu dönemde Left 4 Dead, Portal 2 gibi oyunlara imza atmış olmaları sadece önemsiz bir ayrıntı sanıyorum, ha Wardell?

DRM KORSANA KARŞI (ÖYLE Mİ?)

İnsanların korsan oyun tercihini engellemek amacıyla kullanılan DRM, gerçekten bu amaca hizmet eden bir araç mı? Eski oyunlar cenneti Good Old Games'e göre hiç de öyle değil! GOG Reklam Yöneticisi Lukazs Kukawski'ye göre DRM, insanları korsandan caydırmak yerine aksine korsana yöneltiyor. "Söyleyeceğim şey oyun endüstrisinde pek de popüler olan bir şey değil ancak bana göre DRM insanları korsandan caydırmıyor, aksine teşvik ediyor. 50 dolar verdiğiniz bir oyunun sisteminize malware yüklemesini veya daima online kalmayı zorunlu tutmasını mı tercih edersiniz yoksa bütün bunlardan arınmış bir korsan versiyonu mu? Oyunların korsan versiyonlarını oynamalarına rağmen sırf suçluluk duygusu hissetmemek için orijinallerini de satın alan insanlar tanıyorum" diyor Kukawski ve gazını alamayıp devam ediyor: "Uzun zamandır beklenen oyunlar çıkış tarihlerinden önce internete sızdırılıyor ve sen bu oyunları hiçbir kopya koruma yazılımı olmadan torrentten indirebiliyorsun. Durum buyken DRM'in korsan kullanımını azaltabileceğini nasıl düşünebilirsiniz?" Good Old Games sitesinde satışı yapılan hiçbir oyunda DRM bulunmuyor ve sitenin sahibi CD Projekt'in son oyunu The Witcher 2'de de olmayacak. Oyun çıktığında hangi düşüncenin korsan caydırıcılığı konusunda daha başarılı olduğunu hep birlikte göreceğiz. Kukawski torrent işinden anlıyor belli ki…



YENİ NESİL OYNAK ÇIKTI

Tablet bilgisayarlar yaygınlaştıkça bu sayfalarda yer verdiğimiz tablet haberlerinin sayısı da giderek artıyor zira Google'ın araştırmasına göre tablet sahipleri bu cihazı en çok oyun amaçlı kullanıyor. Oyun platformlarına bir yenisinin eklenmesi bizlerin yüzünü güldürüyor olsa da tablet kullanıcılarının öncelik sıralamasında oyunları, "bilgi araştırmak" ve "e-mail yollamak" gibi başlıkların önüne koymuş olması biraz enteresan. 1400 kişi üzerinden yapılan araştırmaya göre kullanıcıların %84'ü tabletlerde oyun oynarken, %78'i bilgi tarıyor, %74'ü mailleşiyor ve %61'i ise haber okuyor. Sıralama sosyal platformlar, video ve müzik kullanımı şeklinde devam ediyor. Araştırmanın ilginç yanlarından biri de insanların tablet PC'leri en çok evde kullandıklarını ortaya koyması. %82 gibi bir çoğunluk cihazlarını ev konforunda kullanmayı tercih ederken sadece %11'i dışarıda kullanıyor. Tasarım ve özellik bakımından ev dışı kullanıma yönelik olarak hazırlanmış bu cihazlara bir oyun konsolu muamelesi yapılması biraz düşündürücü açıkçası. Yeni nesil kapı gıcırtısına oyun oynuyor, durduramıyoruz efendim!



> Red Faction: Armageddon bir hafta kadar -yine- ertelenmiş. > Dead or Alive 5 yoldaymış. > Portal 2 için indirilebilir içerik bu yaz geliyormuş. > THQ yeni W40K >>


ESL
Electronic Sports League



RESIDENT EVIL Operation Raccoon City

BELKİ DE GEÇMİŞİ ÇOK KURCALAMAMAK LAZIM - FURKAN FARUK AKINCI

TİK… TOK… TİK… TOK… Gecenin sessizliği içinde, içeride kendi kendine huzursuzlanan saat, 1998'in üzerinden ne çok olay, ne çok zaman geçtiğini hatırlatıyor. İlginç bir yıldı 1998 benim için. "Eğitim"in zorunlu olan kısmıyla vedalaşmama iki yıl kalmıştı. Bir sene sonra ÖSS'ye girecektim. Tam kasvet yılları… Düşünün ki ben o kasvetin üzerime yığdığı ağır hisleri Raccoon Şehri'nin sokaklarında atıyordum her gece. Başarılı olma ölçütü henüz banka hesabı değil, cevap anahtarındaki doğru sayısıydı. Başarısız ve mutsuz olmanız için her şeyi feda edebilecek gibi duran akrabaların ve sizinle birlikte soluk alıp verirken yaşamayı unutmuş gibi duran bir ailenin yanında Raccoon Şehri'nin ortamı panayır yeri gibi gelmişti. Hastası olmuştum. Hani, mümkün olsa zombilerle iki kelam edip fikirlerini değiştirmek ve Raccoon'da yepyeni bir şehircilik anlayışı geliştirebileceğimizi anlatmak isterdim ama heyhat, oyun sadece onlara kurşun sıkmama izin veriyordu. Tik… Tok… Tik… Tok… Belki de geçmişi çok kurcalamamak lazım…
Ama Capcom öyle düşünmüyor belli ki Raccoon'a geri çağırıyor bizi. Hem de Leon Kennedy'nin kafasına sıkmamız için.

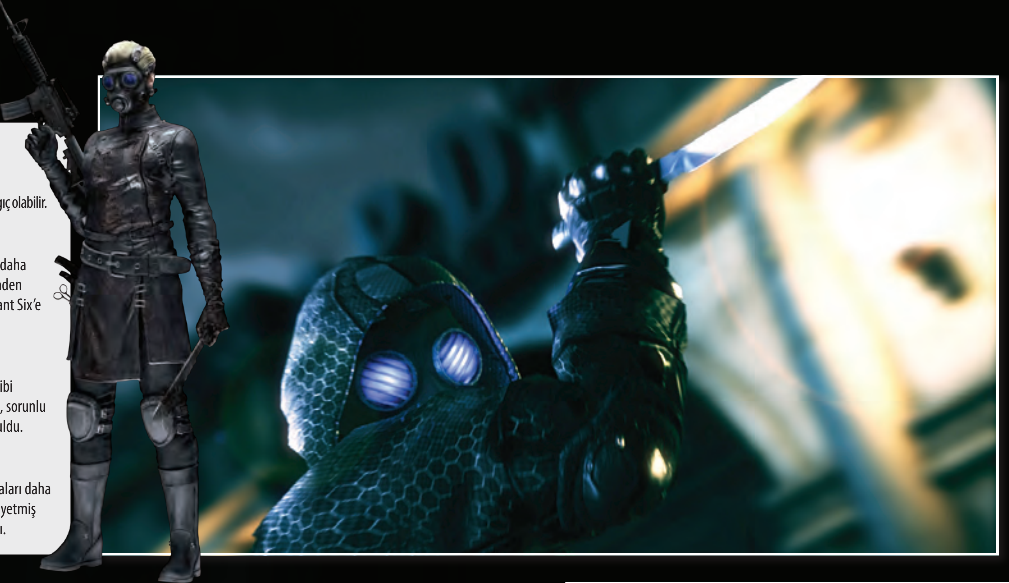
Resi serisini ezbere bilen adamım. Hâlâ daha tüm oyunlar durur. Çıkarır oynarım bazen en eskileri bile. Geçenlerde de yazdım, Mikami'nin yarattığı atmosferi başka bir oyunda daha bulamadım. Ama baştan açık konuşayım, buna önyargı mı dersiniz yoksa öngörü mü bilemem; sevemiyorum bu spin-off'ları ben. Yok genel anlamda değil, ana senaryoya alternatif getiren oyunları kastediyorum. Ha, senaryoyu bağladınız bitirdiniz. Şimdi alternatif evrende yaşananları mı oynayacağız?! Oyunu duyurdukları zaman sevinmedim değil, Raccoon'a geri dönüyoruz sonuçta, hem de yeni teknolojiyle… Ama Leon'ı öldürmek de nedir? Resi evrenini kullanarak lunapark mı yapıyorsun? *Mercenaries* çıkarsaydın o zaman, multi ortamda hepimiz birbirimize dalsaydık? Allah vere de mantıklı bir açıklama getiresiniz bu işe… Senaryoyla bağlanmayan Resi'den cacık olmaz, baştan söyleyeyim.

Fakat tüm bu saçmalığın yanında tüylerimi ürperten bir fikir Operation Raccoon City (oyun


Canım Leon... İşindeki ilk gününde zombilerle kapışacağı yerde, özel tim tarafından gırtlağı kesilecek.



oyunlarının yolda olduğunu duyurmuş. > John Romero Facebook için yeni bir oyun yapıyormuş. > James Cameron 3D teknolojinin oyunlar sayesinde yayılacağını >>



ŞCR / Slant Six Games

Bugüne değin sadece PlayStation için SOCOM yapmış bir firma. Gerçek potansiyellerini henüz gösterebilmiş değiller. RC onlar için yeni bir başlangıç olabilir.

SOCOM: Tactical Strike (2007)
Firmanın çıkış oyunu. PSP için yapılan bu oyunla firma bir kademe daha atlamış oldu. Tactical Strike PSP'nin hemen hemen tüm özelliklerinden faydalanan bir taktik aksiyon oyunuydu. Alınan ortalama notlar Slant Six'e PS3 platformunun kapılarını açmaya yetti.

SOCOM: Confrontation (2008)
Fakat firma bu fırsatı pek de iyi değerlendiremedi. Sony'nin gözü gibi baktığı exclusive oyunlardan olan Confrontation, sadece 7 haritaya, sorunlu multiplayer seçeneklerine ve tonla hataya sahipti. Yerden yere vuruldu.

SOCOM: Fireteam Bravo 3 (2010)
Ve tekrar PSP günleri başlıyordu Slant Six'in. Ama bu platformla araları daha iyi olacak, çok daha düzgün bir oyundu Fireteam Bravo 3. Özellikle yetmiş üzeri silah sunmasıyla taktik aksiyon severlerin iştahını kabartmıştı.

isminin kısa hali REORC oluyor. Çok fena… ORC da olmaz… Biz en iyisi RC diyelim, sıkıntı olmasın). RC, kariyerinde *SOCOM* serisinden başka bir oyun bulunmayan Slant Six'in oyunu. Bizi çok heyecanlandıran bir ekip olduklarını söylemek güç ancak takım tabanlı aksiyon oyunları yapmak konusunda oldukça deneyimliler. Daha önce sadece PlayStation için çalışmış bu ekip, ilk kez başka platformlara da çıkacak bir oyun geliştiriyor. Yani biraz temkinli yaklaşmakta fayda var. Slant Six oyunun henüz %45'inin tamamlandığını söylüyor. Bir diğer deyişle detayların tamamını sadece biz değil, onlar da bilmiyor. Ama Slant Six'in deneyimini konuşturacağı bir üçüncü kişi aksiyon oyunu olacağını söyleyebiliriz. İçinde takım tabanlı oynanış da bulunacak.

GEÇMİŞİN GÜNAHLARI

RC, Resident Evil 2 ve Resident Evil 3: Nemesis dönemlerinde geçiyor. Umbrella'nın karıştırdığı haltlar yüzünden darmadağın olmuş ve hemen hemen tüm sakinleri zombiye dönüşmüş Raccoon'dayız. Oyunun arkaplanını oluşturan herhangi bir senaryo duyurulmadı. Yani Raccoon içinde zombi avlıyor olacağız. Peki nasıl? Oyunda hem Umbrella Security Service (USS), hem de ABD Özel Kuvvetler Birimi'nden askerleri canlandırabileceğiz. Canlandırabileceğimiz tüm karakterlerin özellikleri ve hedefleri farklı olacak. USS'in amacı elbette ki Umbrella'nın yasadışı biyolojik silah çalışmalarına dair kanıtları yok etmek olacak. Hiç acımadan Raccoon'un son hayatta kalan sakinlerini temizleyeceğiz. Özel Kuvvetler olaraksa Umbrella'nın pis işlerini gün ışığına çıkarmaya çalışacağız. Kulağa fena gelmiyor ancak işin içinde Leon Kennedy'nin öldürülmesi de var. Bu ne saçmalık? Niye ana senaryoya müdahale ediliyor ki?

Şu anda bilinen oynanabilir dört karakter bulunuyor: Vector, Spectre, Beltway ve Bertha. Tümünün özellikleri de birbirinden farklı. Örneğin Vector'ün optik kamuflaj özelliği var. Diğer karakterlerin de sahada taktik avantaj sağlayan ve oynanışı çeşitlendiren farklı özellikleri bulunacak. Oyunda tek kişilik bir senaryo bulunacak ancak asıl oynanış takım olarak oynandığı zaman ortaya çıkacak. RC'de dört kişiye kadar destekli bir co-op seçeneği bulunuyor. Bu şekilde USS ve Özel Kuvvetler takımları olarak kapışabileceğiz.

Nasıl? Bir *L4D* esintisi size kadar geldi değil mi? Aynı soru oyunun yapımcısı Masachika Kawata'ya da sorulmuş olacak ki kendisinin bu konudaki bir açıklamasına denk geldim. Kawata oyunun kesinlikle *L4D*'i andırmayacağını ve tamamen farklı bir deneyim olacağını söylüyor. Aynı zamanda oyunun fazlasıyla aksiyon gibi


Hımm... Bir Hunter'a kalkan olarak insan kullanmak. Çok akıllıca değil.

göründüğünü ama Resi atmosferini yaşatacaklarını da ekliyor. "Loş sokaklar, zombilerin huzursuz iniltileri, yağmur… Yıllar öncesinden hatırladığınız bazı eski numaraları da kullanacağız bu yeni deneyim içinde." Aslında işin en ilginç tarafı da bu; yeni nesil grafiklerle Raccoon'a geri dönecek olmak.

YENİLİKLER… YENİLİKLER…

RC'nin nasıl bir oyun olacağı aşağı yukarı belli ama ne kalitede olacağı büyük bir soru işareti. RE evreninde geçen co-op fikri yeni değil ama tamamen çok oyunculu tarafına odaklanarak tasarlanmış bir üçüncü kişi aksiyon oyunu oldukça yeni bir deneyim olacak. Merak ettiğimiz şeyse oyunun nasıl işleneceği… RE fanlarının ceplerini sömürmek için düşünülmüş bir oyun mu olacak, yoksa *L4D* gibi multi kavramına yepyeni bir soluk getiren sağlam bir oyun mu, bekleyip göreceğiz. Slant Six oyunu yılbaşı sezonuna yetiştirmek için kasıyor. O zamana kadar bir gelişme olursa, daha önemlisi RC, ikinci bir ilk bakışı hak ederse oyunu tekrar bu sayfalara taşırız.

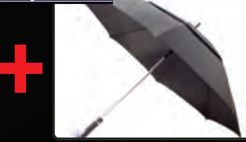

Raccoon'dan çok... Neyse bişi demiyorum.


Bu şirin suratı tanıdınız mı? Hani Claire'in peşine düşen...

Kimyamız tutuyor mu?


Bu aralar başrolde hep onlar var.

+


RE'de her taşın altından çıkan yegane nesne.

+


Eskiden olduğu gibi bizi korkutacağı söyleniyor.

=



KISACA

Tür: Takım tabanlı aksiyon
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: 2011'in son çeyreği
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: bit.ly/jkgmAu



>> söylemiş. > Crysis 2 için mod araçları Haziran'da geliyormuş. > Epey beğenilen yeni Scream filmi için iPhone ve iPad oyunları çıkmış. > Yeni Silent Hill >>



ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Avea veya Turkcell hattından **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Oyungezer her ay kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Avea** veya **Turkcell**'li hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap vermek...

Bu kadar basit, başka hiçbir şey yapmanıza gerek yok. Biz sizi arayıp adres bilgilerinizi alacağız ve bir sonraki aydan itibaren derginiz her ay adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'e daha fazla destek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın, dilediğiniz zaman iptal edin.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Her ayın 25'ine kadar gelen başvurularda aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 6,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin bayilerde yerini almasından bir iki gün önce veya sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda ödediğiniz paranın çoğu onlara gidiyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para kaptırmış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)







Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI 0216 465 98 50

Alice
Madness Returns

"SİNCAN BELEDİYESİNE HOŞ GELDİNİZ" -ALİ SEZGİN

KÜÇÜK BİR KIZ DÜŞÜNÜN. Şu an olduğundan da küçükken evi yanmış, ailesi yangında ölmüş ve zavallı aklı asla gerçekle yüzleşememiş. Kapatıldığı akıl hastanesinde, delirmemek için kendine bir harikalar diyarı yaratmış ve içine girdikten sonra kilidi yutmuş. Bu olaylar başka bir yerde, başka bir insana olsaydı bu öykü daha başlamadan biterdi ve Alice'in ismini kimse duymazdı. Alice'in bilmeden beslediği, belki de onun laneti olan sorun da bu işte. Harikalar Diyarı gerçekti. Belki Alice'in istediği gibi büyülü anların ve harika maceraların yuvası olarak değil, ama isimlendirilemeyecek kâbusların, en büyük korkularının evi olarak. Alice, harikalar diyarından bir kez kaçtı, en azından o öyle olduğunu düşünüyordu. Çünkü aslında oradan asla gerçekten kaçamazsınız. Harikalar diyarı sizi izler, bekler ve bekler... Ta ki en zayıf anınızın geldiğine emin olana kadar...

Gerçek şu ki, Tim Burton'dan önce American McGee vardı. Hiçbir zaman ünlü olamadı, hatta şu satırları okuyanlardan bile pek azı bilir onu. Halbuki o, harikalar diyarına en özgün yaklaşımı getirmiş insanlardan biridir. Şiddettin ve korkunun kol gezdiği, kâbusların uyumanızı beklemediği bir dünya yaratmış ve tam da olması gerektiği gibi oyuncular bu dünyayı çok sevmiştir. Şimdi yıllar sonra, biz artık harikalar diyarını unutmaya başlamışken, EA Alice'i ölüm uykusundan bir kez daha uyandırıyor. İçine düştüğü kâbustan bir şeylerini kaybederek de olsa çıkmayı başaran Alice, Londra'da bir psikologun gözetimi altına giriyor ve olaylar tahmin edebileceğiniz üzere biraz karışıyor. Doktor Alice'in kaçtığı bu dünya hakkında bilgi edinmek isterken, zavallı kız psikoza giriyor ve kendini bir kez daha en büyük kâbusunun içinde buluyor.

KÜÇÜK AKIL OYUNLARI

İlk oyunu oynadıysanız, Alice'in hayallerinin ne kadar rahatsız edici olabileceğini hatırlarsınız. Alice kaçışı esnasında -biraz da geri dönmeyeceğini dü-

oyununun geliştiricileri oyunun Alan Wake'den çok daha iyi olacağını söylemişler. > God of War 4, Eylül 2012'de geliyormuş.


Pişti esprisi yapmamak için kendimi zor tutuyorum.



ŞCR / Spicy Horse

İrili ufaklı çeşitli projelere girişmesine rağmen Grimm haricinde hiçbirinin meyvesini alamayan bir firma. American McGee -ki kötü performansıyla para dilenmesine az kaldı- ve pek çok macera oyununda çalışmış R. Jacob Berg'ün Spicy Horse'u şahlandırmasını hâlâ bekliyoruz.

American McGee's Grimm (2007)
Toplamda 3 sezon yayınlanan ve 23 bölümden oluşan Grimm, ilginç yapısına rağmen pek de kaliteli değildi. Öykü sunumundaki aksaklıklar, aksiyon sahnelerinin düzgün ilerlemiyor oluşu ve oyunun parça parça yayınlanması epey eleştiri almıştı.

şündüğünden- harikalar diyarı ciddi hasarlar almış- tı. Şimdi geri döndüğünde bulacağı yer eskisinden de garip olacak. Alice'in kendisini ve harikalar diyarı tebasını kurtarmak için tek bir şansı var ve bu da, ailesinin ölümüne neden olan yangının gerçek nedenini bulmak. Bu neden belki onun da korktuğu gibi kendi deliliğiyle, belki de başından beri onu bu dünyaya çeken güçlerin varlığıyla alakalı olacak.

Oyun boyunca sadece kart ordularıyla veya kimliği henüz bilinmeyen büyük kötünün yardakçılarıyla kapışmayacak, neyin gerçek neyin hayal olduğunu anlamak konusunda da savaşıyor olacaksınız. Alice, mantar ormanının içinde bir bina görebilecek veya savaşın tam ortasında ona seslenen ve talimatlar veren sesler duyacak. Bu sesler bazen yardımcı olabileceği gibi bazen de sizi bir uçuruma sürükleyebilecek. Harikalar diyarı artık Alice'in evi veya kurtarması gereken bir dünya değil. Artık bu küçük kızın tek istediği gerçeği bulduğu an buralardan kaçmak. Fakat ailesinin ölümüyle ilgili gerçekler eğer burada saklıysa, gerisi de çorap söküğü gibi gelebilir, gerçekler de kâbuslar kadar korkutucu olabilir derinleştikçe, kim bilir...

American McGee'nin büyüttüğü dünya da yenilenmiş grafikleriyle karşımızda olacak. Büyük değişiklikler olmakla beraber oyunun dili hiç değişmemiş. Soğuk, koyu renklerin muhteşem uyumu, oyuncuyu geren ve sürekli olarak rahatsız eden o beyaz ses ve hepsinden önemlisi gözler... Karanlıkta yavaş yavaş belirmeye başlayan kedi gözlerinin ne anlama geldiğini hepiniz biliyorsunuzdur sanırım. Oyunun oynanışı yine aksiyon ağırlıklı fakat eskisi kadar şiddet dolu olmayacağını, bulmacaların da epey bir meşgul edeceğini söyleyebiliriz. Harikalar diyarında görebileceğiniz, büyütüp küçülten mantarlar mesela; bir *Portal* olmasalar bile muhteşem bulmacalara yuva olacak potansiyelleri var. EA de bu fırsatı kaçırmamış.

McGee's Alice'in en büyük sorunu bir süre sonra savaş mekaniklerinin tekdüze olmasıydı ki bu konuda yapılan eleştiriler boşa gitmemiş. EA hem yaratık çeşitliliğini artırmış hem de platform öğelerini doğrudan savaşın içine yedirmenin yollarını araştırmış. En azından EA'in iddası bu. Belki Kratos'un numaralarını yapan, tavşanın kafasına uçan bir Alice göremeyeceğiz ama dövüşlerin eskisine oranla çok daha organik olacağı söyleniyor. Göreceğiz bakalım. Bir de bunun üstüne Alice'in ünlü vorpal bıçağı haricinde, sallanan at, biber öğütücü, çay karıştırıcı gibi "ütopik" silahları da oyuna eklediklerinde ortaya çok ilginç bir karışım çıkabilir. Silahları da karıştırmak mümkün, örneğin karabiber silahıyla yavaşlattığınız düşmanları anında sallanan ata geçerek ufka doğru fırlatabiliyorsunuz. Oyunda bulunacak her silah bir diğeriyle uyumlu olacak ve tahmin edebileceğiniz üzere bazı düşmanlar sırf bu özel silahlardan etkileniyor olacak.

BÜYÜK KABUSLAR

Alice: The Madness Returns için şimdilik her şey yolunda gözüküyor. Oyunun görsel dili muhteşem, senaryosu ilginç ve sunumu da son derece başarılı... Aksiyon dozu çok abartılmazsa, fazlasıyla karışık bir konsept olan "delillik" tadında verilirse Alice'in yazın gizli bombası olmaması için bir neden göremiyorum. Aklınıza hâkim olmanız gerekebilir çünkü Alice bu sefer gerçekten oyuncuları delirtecek gibi duruyor. En büyük umudum bu delirme evresinin iyi nedenlerle olması.

Büyüme iksirinin oyunda çok faydasını göreceğiz gibi duruyor. Yine de o mızraklar can yakabilir.

Kırmızılı Alice, kişilik bozukluğunun habercisi olmasın sakın?!





KISACA
Tür: Aksiyon/Korku
Yayıncı: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: 2011 Haziran
Platform: PS3, Xbox 360, PC, Mac
Site: ea.com/alice

Kimyamız tutuyor mu?



Uzunca bir kedi düşünün. İşte Alice de böyle uzayıp gidiyor.

Bu tavşan'ı da kesin görürüz bir şekilde. Ölmüş olsa bile zombi olarak gerekir.

Kız gelirse sevinmeyeceğiniz tek deste.


Böyle ekran görüntülerinden sonra, Alice kötü bir oyun çıkarsa American McGee'yi üşenmeden bulur döverim.

NERDEN NEREYE

Bu firmaların dilinin kemiği yok! Sırf bizi heyecanlandırmak için gazı verdikçe veriyorlar. O kadar çok kandırıldık ki vaatlerle, sonunda her dediklerine inanmamak için yeminler ettik. Ve hatta sizi de yanımıza çekmek için "Şöyle küçük bir gezinti yapalım geçmişe doğru, kim ne demiş ama sonunda ne olmuş bir bakalım" dedik. Tablo göründüğünden de vahim aslında. Bir şekilde en baba oyunların bile vaatleri tam olarak gerçekleşmemiş. Oysa ne kadar da heves etmişiz zamanında. Bir bakın, belki siz de hatırlarsınız...



DOOM

FPS türünün ve "Oyunlar çocuklarımızı katil yapıyor!" başlıklı haberlerin doğmasına neden olan oyunun yapımına aksiyon öğeleri çok daha az olan bir macera oyunu olarak başlandığını biliyor muydunuz? Evet, Doom aslında hikâye ve bulmaca ağırlıklı bir oyun olmaktan kılpayı kurtulmuş. Ne düşündüğünüzü biliyorum: Bulmaca ve hikâye mi? Doom'da mı!? HAHAHAHA!





QUAKE

Quake aslında, Aztek tapınaklarında (daha sonradan Ortaçağ Avrupa'sının kaleleri olarak değiştirilmiş) geçen bir hack&slash rol yapma oyunu olarak düşünülüyormuş. Elindeki balyozuyla karşısına çıkanları pataklayan Quake isimli bir yarı-tanrıyı canlandırdığınız konseptten son anda vazgeçilip Doom tarzı bir oynanışa geçilmeye karar verilmiş. Hatta John Romero, geçtiğimiz yıllarda piyasaya çıkan Darksiders'ın Quake'in ilk haline oldukça benzediğini açıkladı. Oyunu oynarken elinizde roketatarla, Ortaçağ kalelerinin dehlizlerinde neden koşuşturduğunuzu hiç merak etmemiş miydiniz yoksa?

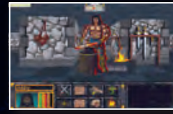




THE ELDER SCROLLSI ARENA

TES: Arena, aslında isminden de anlaşılabileceği gibi arenalar ve gladyatörlerle ilgili olacakmış. Lakin Bethesda, Dungeons & Dragons sistemini oyuna dâhil etmeye karar verince "Spartacus'ün oyunu işte ya" diyebileceğimiz bir yapımı serbest bir dünyada geçen RYO'ya dönüştürmüşler. Sonuç: Elder Scrolls serisi...









PETER MOLYNEUX VAKASI

Oyun dünyasının yalancı çobanına merhaba deyin. Molyneux şimdiye kadar o kadar çok "Kurt geliyor!" diye bağırdı ki artık pek inanasımız gelmiyor. Hatta geçtiğimiz mart ayında "Oyunlarım hakkında açıklamalar yaparken oyun basınını heyecanlandırabilmek için yalanlar söylediğim oluyor. Bunun için çok özür dilerim" açıklamasıyla kendini ifşa bile etti. Hepimizin aklımızı başımıza almamız ve bu adama pek inanmamamız gerekiyor... Yani teorik olarak. Çünkü bizi heyecanlandıran bir oyun söz konusu olduğunda işler pek öyle yürümüyor ve Molyneux'nun ağzından çıkan her lafı daha da gaza gelerek dinliyoruz. Kinect daha Project Natal iken ve Peter sahneye çıkıp sanal çocuk Milo'yu tanıtırken hangimiz "Yok artık, daha neler" demedi? İki yıl geçmesine rağmen su yüzüne çıkan ufak tefek detaylar haricinde Milo'dan hâlâ ses yok ve Molyneux'nun artık fikri mülkünü satın aldığı "Her şeyi yapabiliyorsunuz!" lafı, oyun basınında espri malzemesine dönüştü.



Movies'i hatırlar mısınız? Molyneux, yapım aşamasındaki oyunu anlatırken kendi filmlerimizi çekebileceğimizi, istediğimiz her türlü detayı ayarlayabileceğimizi ve yapılan hiçbir filmin diğerine benzemeyeceğini söylemişti: "İsterseniz Keanu Reeves'i saç kesimine kadar sanal ortamda yaratıp kariyeri boyunca yer aldığı her filmi birebir çekebilirsiniz." Bunlar Molyneux'nun sözleri. Oyun piyasaya çıktığı zaman kozmetik değişiklikler ve bir iki farklı set haricinde oyunda yapılabilecek hiçbir şey yoktu. Önceden iddia edildiği gibi filmleri "tıpkı orijinalleri gibi" yeniden çekemiyorduk. Ayrıca oyuna dâhil olacağı söylenen dublör ve film setleri de daha sonradan eklenti paketi olarak satılmıştı.

Molyneux söz konusu olduğuna göre Fable'ı da atlamayalım. Kişisel favorilerim, "Ağaçlar ve bitkiler gerçek zamanlı olarak büyüyecek" ve "Bir ağaca adınızı kazırsanız yıllar sonra geldiğinizde hâlâ silinmemiş olacak". Şakacı adam seni...





GOD OF WAR SERISI

Kulağa çok saçma geliyor ama ilk God of War'da Kratos'un yanında dolaşacak ufak bir yavru köpek olması planlanıyordu. Kratos'a destek olması düşünülen bu ufaklık, oyunun ilerleyen kısımlarında büyüyerek vahşileşince de Kratos tarafından öldürülecekti. Yapımcılar bunu fazla acımasız buldukları için oyundan çıkardılar. Evet, şarkı söyleyen kadın görünümündeki Siren'leri boyunlarından tutup kafaları patlayana kadar yere vurmak gayet normal, ama Kratos'un köpeğini öldürmesi kabul edilemez.

Bu arada, ikinci oyun aslında Kratos'un bebekken öldürülen ve Hades'in yanında büyümek zorunda kalan kardeşi ve onun intikam peşinde koşturması hakkında olacaktı. Bu hikâye ve Deimos isimli kardeş daha sonra PSP oyunu Ghost of Sparta'da kullanıldı.

WOLFENSTEIN

Wolfenstein, Metal Gear Solid tarzı gizliliğe ağırlık veren bir oyun olacaktı. Blazkowicz, bıçakla gardiyanları sessizce öldürebilecek, cesetleri saklayabilecek ve üniformalarını giyerek etrafta dolaşabilecekti. Tüm bu özellikler oyunu fazlasıyla yavaşlattığı için hepsinden vazgeçip yalnızca saf aksiyona ve hızlı oynanışa yönelmişler ve böylece hepimizin bildiği ve sevdiği FPS türüne hayat vermişler.







METAL GEAR SOLID SERISI

Metal Gear Solid serisi yapım aşaması sırasında kurban edilen özelliklerle dolu. Örneğin Metal Gear Solid 2'nin fragmanlarında heyecanla izlediğimiz, Snake'in batmaya başlayan bir tankerden kaçtığı o sahneyi hatırlıyor musunuz? Oyunun son halinde esamesi okunmayan bu kısmın oynanışı o kadar sıkıcı olmuş ki geliştirici ekip oyuna dahil etmekten vazgeçmiş.

Metal Gear Solid 3 ise aslında çok daha özgür bir oyun olacakmış. Sandbox tarzı bir oynanış, devasa bir orman ve gece-gündüz döngüsü oyuncuyu hayatta kalmak için etraftaki kaynaklardan yararlanmaya daha da çok zorlayacakmış. Eh, ormandan vazgeçmemişler neyse ki.

Metal Gear Solid 4 yapım aşamasının daha başlarındayken oyunun son halinden çok daha farklı planlar varmış. Değişken hava ve gece-gündüz döngüsü, oyuncunun istediği yere serbestçe gidebileceği bir açık dünya (GTA? Evet onun gibi), oyuncuların savaşta istedikleri tarafı seçebileceği grup dayanışma sistemi hatta tüm bölümlerin FPS şeklinde oynanabilmesine izin verilecek olması bunlardan birkaçı... Kojima, oyunla ilgili ilk detaylar açıklanmaya başlarken Snake'in istediği gruba katılabileceğini ve o grubun Snake'i gördüğü zaman saldırmayıp yardım edeceğini söylüyordu. Hatta Gekko'lar bile sizinle omuz omuza savaşabilecekti. Ne yazık ki oyun, paralı askerlerin tarafında oynamayı imkânsız hale getirdiği için "Ezilenin Dostu Snake" rolünde, isyancılarla birlikte savaşmaktan başka çaremiz kalmıyordu. Kojima'nın bir başka planına göreyse düşmanların kafasındaki ünlem işareti de kaldırılacak ve sizi fark edip fark etmediklerini mimiklerinden ve vücut dillerinden anlamaya çalışmamız gerekecekti. Neredeyse tüm paralı askerlerin yüzlerinin yarısını kaplayan maskeler varken kaşlarına bakıp "Hımm, şaşırdı herhalde, yok yok, kızdı mı?" falan yapacaktık herhalde. İlahi Hideo...



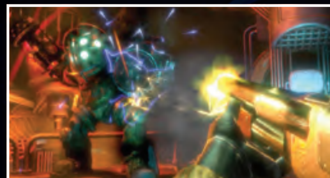




BIOSHOCK SERISI

Bioshock yapım aşamasındayken verilen sözlerden biri, oyunun ana kahramanı Jack'in aşırı plasmid kullanımı ile yavaş yavaş mutasyona uğrayacak olmasıydı. Böylece oyuncular, Splicer'lar gibi birer ucube olabilecek ya da bu değişimi reddedebileceklerdi. Oyunun son halinde plasmid kullanımının hiçbir dezavantajı bulunmuyordu.
Bioshock 2 için ortaya atılan fikirlerden biriyse Sovyet Rusya'nın Rapture'u işgal edecek olmasıydı. Böylece oyuncular Splicer'lar yerine Rus askerleriyle savaşacaklardı. Bu konsept, eleştirmenlere gösterilen oyun içi videolarda bile bulunmaktaydı hatta. 2K bu fikirleri daha sonra Call of Duty serisinde kullanabilmesi için Activision'a sattı herhalde.









İÇİMİZDEKİ MONA LISA

Oyun bilgilerinin önceden sızdırılmasına bayılıyoruz, hele hele 360drc olarak tarifsiz bir haz duyuyoruz bunları yakaladığımızda. Peki, yapımcılar bu konuda ne düşünüyorlar dersiniz? Sandığınızın aksine kahrolup kendilerini alkole vermiyorlar, hayır, bunun yerine hafif üzüntünün yanında sinsi bir mutluluk hissediyorlar. En azından Street Fighter'ın yapımcısı Yoshinori Ono böyle söylüyor: "Bu ilginç bir duygu çünkü bambaşka iki duyguyu aynı anda hissediyorum. İlk yarım, dikkatlice üzerinde durduğumuz planlara saygı gösterilmemesi karşısında soğukkanlı olamıyor. Çünkü bu durum satışları, olası devam oyunlarını ve zincir şeklinde daha pek çok olayı etkiliyor" diyor Ono ama hemen arkasından ekliyor: "Muhtemelen bunu söylediğim için başım belaya girecek ama yine de söyleyeceğim. Hayal kırıklığına uğrayan yarımın aksine öteki yarım ise bu durumdan hayli memnun diyebilirim. Çünkü insanların oyunla ilgilendiklerini, taşıdıkları heyecanı net bir şekilde görebiliyoruz bu sayede. Sızdırılan bilgiler insanların ne kadar istekle bu oyunları beklediğini gözler önüne seriyor. Bu da açıkçası beni mutlu ediyor." Capcom'da gizli bilgileri sızdırdıktan sonra ahlanıp vahlananın kim olduğunu da anlamış olduk böylece...

OHA

Oyungezer Haber Ajansı bir şekilde bildiriyor…

Acar olmayı çok isteyen muhabir aday adayı sevgili yıldız adayımız, PAF Ligi ve Ümit Milli Takımın eski sol beki, Umut Yanık bundan böyle sürekli olarak bir şeyler bildirmeyi deneyecek. Uzaklardan sanki çok zorlanarak haber yolluyormuş havası yaratıp bizleri etkilemeye çalışacak olan Umut'a, şimdiden başarılar diliyor ve kendisinin bir şekilde bildirmiş olduğu bültenlere geçiyoruz…



MaMi'nin şakası yok.

TÜRK GENCİNDEN TARİHİ ZAFER

Umut Yanık, OHA, Sarıyer - İstanbul

Dünyanın önde gelen Counter-Strike oyuncularından SpawN'un bileğini bükmek bir Türk'e nasip oldu!

Gururumuz MaMi

23 Nisan etkinlikleri çerçevesinde tertiplenen gösteri maçında SpawN'u yerle bir eden 6,5 yaşındaki Muammer Sarı oyun dünyasında deprem yarattı! İlk karşılaşmayı bilerek vermiş ayaklarına yatan SpawN, sonraki 3 maçta da tek frag alamayınca Muammer'in eline sarılıp öpmeye yeltendi. Okulunda herkes tarafından çok sevilen, fakat bilgisayar başında bambaşka bir karaktere büründüğü gözlenen MaMi, "Elimi öpmen için daha bir fırın ekmek yemen lazım" diye söylenerek SpawN'u tersledi.

Sırada kim var?

Başarısının sırrını özgüven olarak açıklayan Muammer, kariyerine atari salonlarındaki dövüş oyunlarıyla başladığını, büyük ağabeylerin yanına jeton atarak girip onları tepeledikçe yeteneklerinin pekiştiğini ifade etti. Basın toplantısında kendisine HeatoN ile karşılaşmak isteyip istemediği sorulduğunda "HeatoN benim çırağım bile olamaz! Asıl hedefim kendimi biraz daha geliştirip Damla Pınar Gök'e meydan okumak. Şimdi müsaade ederseniz, Cartoon Network'te Kick Buttowski başlayacak" diyerek basın toplantısını apar topar terk etti.



Eski şampiyon düşünceli.

HAZIMSIZ GENÇ DEHŞET SAÇTI!

Umut Yanık, OHA, Gölbaşı - Ankara

Bir PlayStation oyununda art arda gelen mağlubiyetlerle sinir sistemi iflas eden Numan Sakson (28) isimli vatandaş, amcaoğlunun kafasında 42 inç LCD TV kırdı.

122. maçla gelen cinnet

Olayın ardından güvenlik güçlerine teslim olan genç, emniyetteki sorgusunda kuzeniyle yaptıkları 122. maçta yediği 733. golün ardından cinnet geçirdiğini ifade etti. Sporun içinde yenmenin de yenilmenin de olduğunun altını çizen Numan Sakson, mikrofonlarımıza şu açıklamayı yaptı: "Centilmen bir insanım fakat hep aynı golü yemenin de bir haddi sınırı var. Varsa yoksa sağdan muz ortaya kafa golü! Elmas taktiği yapıyorum, yok. 4-1-4-1 deniyorum, nafile. Çaykur Rize'ye karşı Barcelona ile çıkıyorum, yine de fayda etmiyor. Hep sağdan orta, gol!"

Sabır taşı olsa çatlar

Konuşurken sağ gözünün seğirdiği gözlenen Sakson, aslında muhafazakâr görüşlü olduğunu, fakat hep aynı kanattan yediği goller yüzünden koyu komüniste dönüştüğünü belirtirken olay akşamı yaşananları şöyle özetledi: "Son maçtan önce 5 haftalık bir kamp süreci geçirdim ama zerre tesir etmedi, yine sağ kanattan şandel ortaya 6 gol yedim. 72. dakikada bir ışık yandı, bari dedim, madem hezimetten kaçış yok, farklı bir gol yiyeyim. Topsuz alanda santrfora çift dalınca hakem tereddütsüz beyaz noktayı işaret etti. Emmioğlu penaltı vuruşunu da sağ kanada açıp oradan muz ortayla gol atınca boğazımdan yukarı bir hararet hücum etti, kendimi kaybetmişim."

Sağlık olsun

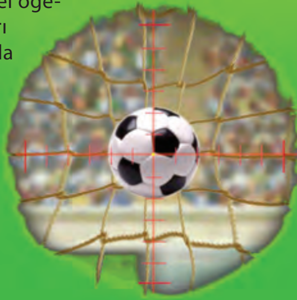
Kafasına 16 dikiş atılan mağdur Erol Sakson (22), kaydettiği bütün gollerin nizami olduğunu, kuzeninin husumetine bir anlam veremediğini söyledi. "Numan'ın canı *sağ* olsun" diyen Erol Sakson'un kuzeninden şikâyetçi olmadığı öğrenildi. Buna rağmen olay gecesi Numan'ın hızını alamayıp amcasının evini kundaklamış olması, olayın adliyeye intikal etmesini kaçınılmaz kıldı. Çıkarıldığı mahkemece tutuklanan Numan Sakson'a sevk edildiği cezaevinin *Sağ*malcılar olduğu söylenmedi. Trajediye yol açan oyunun ismi açıklanmazken tüm bu yaşananlar PES dedirtti!



Erol Sakson, "Tüm bunlar keşke hiç yaşanmasaydı" dedi.

TEKNOLOJİDEN İNSAN GÜCÜNE BİR GOL DAHA

Video oyunların hangi yaş aralığına uygun olduğunu belirleyen ESRB (The Entertainment Software Rating Board), yavaş yavaş anlayışını değiştirme arifesinde. Bugüne kadar oyunların hangi kategoride olduklarını belirleyebilmek adına oyunları tek tek inceleyip sınıflandırma yolunu tercih eden ESRB, 18 Nisan'dan itibaren bilgisayarlı analiz sistemine geçiş yaptı. Bu işlem için özel olarak yazılmış bir program tarafından incelenecek oyunlar, tamamen bilgisayarın inisiyatifine bırakılarak değerlendirilecek. Günümüzde bir senede derecelendiren oyun sayısı binli sayıları geçince (2010 yılında 1600 civarında) ister istemez iş gücü ihtiyacı arttı ve insan gücü bu ihtiyacı karşılayamaz hale geldi. Şiddet, seksüel öğeler, argo düzeyi, uyuşturucu kullanımı ve kumar gibi unsurları irdeleyecek olan yazılım, karar süreciniyse "sorgulama" yoluyla yapacak. Örneğin oyunda kullanılan dilin hangi yaş aralığına uygun olduğunu bulabilmek için senaryoda yazılı cümlelerde argo, ırkçı söylemler, seksüel hakaretler vb. ifadeleri arayacak olan yazılım, bu sayede hızlı bir şekilde oyunları derecelendirebilecek. Teoride kullanılabilir duran bu sistem pratikte ne denli başarılı olacak bilinmez ancak önümüzdeki dönemde pek çok tartışmanın yaşanacağı aşikar. Biz Türkiye'de "yasak" kelimesinden ağzı yanmış insanlar olarak sonuna kadar destekliyoruz projeyi, orası ayrı.



OYUN DÜNYASINDA YENGEÇ SEPETİ ETKİSİ

Nisan ayının modası, yapımcıların konsolları yermesi, PC'yi ise öve öve bitirememeleriydi. Crytek'in isyanının ardından DICE da direnişe katıldı ve oyunların PC versiyonunun dandik bir porttan öte muhteşem bir öncül olması gerektiğini söyledi. Battlefield serisinin yapımcısı Patrick Bach, konsol oyunları PC oyunlarını engelliyor mu sorusuna "Kesinlikle evet!" diyor ve ekliyor: "Günümüzün en büyük problemi bu. Pek çok oyun hâlâ insanların konsollara odaklandığı, konsolların süper ötesi platformlar olduğu fikri üzerine kuruluyor. Neden olduğunu bilmiyorum. Beş yıl öncesi için bu doğruydu ama dünya çoktan değişti. Günümüzde PC'ler konsollardan çok daha güçlü, tek sorun yapılan oyunlardan neredeyse hiçbirinin bu avantajdan faydalanmıyor olması. Bizim amacımız oyunumuzu çok daha güçlü olan platformda üretip gelecekte oyunların nasıl görüneceğini herkese göstermek. Diğerlerinin aksine oyunumuzu konsollar için üretip sonradan PC'ye uyarlamayacağız, aksine PC için üretip sonra konsol seviyesine çekeceğiz". Bu ay yazdığımız haberlerle konsol severlerin hayli canını sıktık biliyoruz ama üzülmeyin, yeni nesil konsolların gelmesiyle ortalık 3-5 yıl kadar yine sizin olacak, hadi yine iyisiniz...



E, BU ÇOCUK OLMAMIŞ?

Koşun koşun, video oyunların çocuklar üzerindeki etkisi üzerine araştırma yapmışlar, nerede kaldınız yahu, özlemiştik! Simmons Kolejinden Prof. Edward T. Vieira, yaptığı araştırma sonucunda şiddet içeren oyunların küçük çocukların ahlaki gelişimlerini engelleyici özelliğe sahip olduğu kanısına varmış. 7-15 yaş arasındaki çocuklar üzerinde yaptığı araştırmaya göre şiddet içerikli oyunlar çocuklar için şiddeti "kabul edilebilir" bir seviyeye taşıyor. "Çalışmaya göre erkek çocukların şiddet içerikli oyun tercihi kızlarınkine oranla iki kat daha fazla ve şiddete karşı da daha duyarsızlar. Elbette ki şiddet içerikli oyunları oynayan her çocuk sokağa çıkıp etrafa zarar vermiyor ancak bu oyunlar pek çok çocuk için şiddetin sonuçlarını görünmez hale getiriyor" diyor Vieira. Araştırma ayrıca bu tip oyunların genel olarak şiddeti ortaya çıkaran kişiyi yönetmemize izin vermesini ancak mağdurun gözünden yaşananları görme imkanımız olmamasını bir problem olarak ortaya koyuyor. "Eğer şiddeti yaşatan taraf değil de yaşayan taraf olsak çocuklar şiddete karşı bu kadar duyarsızlaşmaz" ana fikrini savunuyor profesör. Sonuç olarak yıllardır meslektaşlarının söylediklerinden çok da farklı bir şey söylemiyor Vieira ancak insan ister istemez şunu düşünüyor, sırf araştırma yapacağım diye küçücük çocuklara yetişkinlere göre olan oyunları oynatmak hangi kafanın fikri acaba?

Vermeyecektiniz bana ded sipeysiiiii!





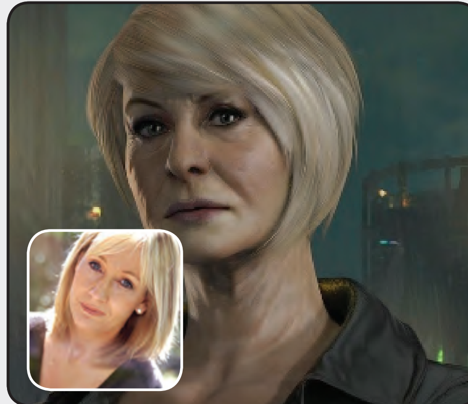
OGZ CASTİNG AJANSI



Diğer bölümlerimize bir aycık ara verdik ama Casting Ajansı'nı geçici de olsa kapatamazdık. Pencereden bakan o kadar aday var ki onları öylece bırakmak içimize sinmedi. İlk örnek Aykut Kır'dan. Aykut, Casting Ajansı tarihinde sadece tipi değil, karakteri de benzeterek bir ilke imza atmış bulunuyor. Kendisini tebrik ediyorum. İkinci örneğimizse Arda Köroğlu'ndan… Teşekkürler arkadaşlar. Serdar Kürkçüoğlu ve Buğra Özelgül'e de ayrıca teşekkür ederim. Yalnız "buraya mı benzetme maili atığyoduk" diyen Alperen Akyol'u da kapıdan çeviriyorum. Benzetme değil sevgili oyungezerim, ajans burası. Adres, aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Survivor Taner - Brucie Kibbutz



JK Rowling - Katherine

TÜBİTAK BAŞARI ÖYKÜLERİ BULUŞMASI

20 Nisan 2011 tarihinde Ankara'da gerçekleştirilen Tübitak Başarı Öyküleri buluşmasında, Türkiye'de Gençliğin Dijital Oyun Kültürü ve İnternet Kafelerde Oyun Oynama Pratiği adlı etnografik alan çalışması Tübitak Başarı Öyküsü ödülüne layık görüldü. Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi öğretim üyelerinden Prof. Dr. Mutlu Binark ve Dr. Günseli Bayraktutan Sütçü tarafından 16 ayda gerçekleştirilen proje kapsamında, oyun endüstrisi ilk kez tüm bileşenleri ile ele alınarak oyun endüstrisinin haritası ortaya çıkarıldı. Kendilerini Oyungezer ailesi olarak tebrik ediyoruz.

ÇAYIR, AVRAT, SİLAH, GOYUN?! – ALİ SEZGİN

CALL OF JUAREZ the CARTEL

ZAMAN MAKİNESİNİN olmadığı bir gelecekte geçen kovboy filmi olur mu? Gerçek bir soru bu. Kovboy filmlerinden sıkılmış insanlar, aynı ton ve ruha sahip, spor arabalar ve modern silahlarla dolu bir Western'i sevebilirler mi? Bana kalırsa neredeyse bağımsız iki konsepti bir araya getirmek, sütten cacık yapmaya benziyor biraz. Ne kadar karıştırırsanız karıştırın tadının asla cacık gibi olmayacağını bilirsiniz, yine de beyaz renk insana bir şekilde umut verir. Atlı kovalamacaları, kasaba meydanında yapılan düelloları, tek kurşunu kalmış altıpatlarları asla modern zamanın çetelerine ve bütçesi bol aksiyonuna değişmeyeceğime eminim. Call of Juarez'in yapımcısı Techland ise biraz farklı düşünüyor. Kasabanın kötü zengin adamı yerine bir uyuşturucu kralını alıp, üstüne de onurlu ama yalnız şerif yerine LAPD polislerinden medet



ŞCR / Techland

Polonyalıların oyun dünyasındaki atağı beni korkutmaya başladı. Witcher ve Call of Juarez'in yanına bir oyun daha eklerlerse bunun bir tesadüf olmadığı kesinleşecek. Techland ise göründüğünden daha köklü bir firma ama adından yeni yeni söz ettirmeye başladı.

Xpand Rally (2004)
"Elimizde Chrome Engine gibi canavar oyun motoru var neden daha fazla yarış oyunu yapmıyoruz?" sloganıyla üretilen Xpand Rally, hiç yarış oyunu yapmamış bir firma için oldukça kaliteli bir başlangıçtı. Ralli oyunlarına dört çarpı dörtler, çamur motorları ve canavar kamyonları ilk tanıtan oyun olması nedeniyle de dikkat çekici.

Call of Juarez: Bound in Blood (2009)
Bir kısım oyun medyası tarafından yanlışlıkla ilkine çok benzemekle suçlansa da, Bound in Blood aslında yenilikçi ama vasat bir yapımdı. Tamamen ortaklaşa oynama üzerine kurulup başka oyuncularla oynamaya izin vermemesi ve karakterlerin değişik mekaniklere sahip olması oyunu özel kılan yönlerindendi.

Dead Island (2011)
Muhteşem tanıtım videosuyla dikkatleri üzerine çeken Dead Island, Techland'in yeni önemli markası olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Bir tatil adası ve her yerden fırlayan zombiler temasını işleyen oyun bunların üstüne deneyim sistemi ve RYO elementlerini de ekliyor ki tadından yenmesin. Olur da Call of Juarez patlarsa Techland'in yeni dayanağı Dead Island olabilir.

ummak büyük bir risk. Yine de radarınızı açık tutmanızı tavsiye ederim; Techland beni ve benim gibi şüpheci oyuncuları ikna etmek için fazlasıyla hazırlıklı geliyor.

GÜNEŞ BATARKEN HAMBURGERCİNİN ÖNÜNDE

The Cartel atları, salonları geride bırakıp oyun dünyasına ağır sanayi hamlesiyle giriyor. Oyunun geçtiği yer hâlâ "vahşi batı" ama kovboyların nesli tükendiğinden onların yerine komşu Meksika'dan Amerika'ya sızan uyuşturucu çeteleri var artık. Biraz haber izliyorsanız zaten bilirsiniz; Meksika çeteleri şu an ortalığı birbirine katıyor. Yerel polis de buna çare bulmakta zorlanıyor, zira kendilerine zarar geleceğini anladıkları anda sivil halka zarar veriyor adamlar. Bu kadar psikopat ve kanun bilmez çeteler işlerini Amerika'ya taşımaya başlayınca devlet en sert adamlarıyla müdahale etmek zorunda kalıyor. Uyuşturucu kartellerine karşı kurulan timin başında Dedektif Ben McCall var. McCall soyadından tahmin edebileceğiniz üzere Call of Juarez: The Cartel'i eski oyunlara bağlayan tek şey de zaten Ben'in, rahip katili Ray McCall'un soyundan geliyor oluşu. Aradan yıllar geçmiş, cipe biniyor, elinde otomatik silahlar var ama hâlâ kovboy havalarında takılıyor adam. Biraz büyük dedesinin psikopatlaşmış hali diyebiliriz. Her cinayetinde İncil'den bölümler okuyor, küfürler savuruyor ve şiddetin hiçbir türünden kaçmıyor. Aynı time dahil olan Eddie Guerra'ysa, oyundaki tek iyi Latin karakter. Kumarbaz, güvenilmez, kadın düşkünü olup da "iyi kalpli" olanlardan hani... Zavallıların yanına bir de yeniyetme FBI ajanı Kim Evans katılıyor. Call of Juarez: Cartel'in üç ana karaktere sahip olmasının önemli bir nedeni var; oyunu başından sonuna kadar üç kişi ortaklaşa oynayabileceksiniz. Ama Techland bütün olayın beraber oynamaktan ibaret olmadığını ısrarla belirtiyor. Oyunda tek bir öyküye üç farklı bakış açısı olacak. Ben McCall gereken durumlarda neredeyse kartel kadar acımasızlaşırken, Eddie hem kimlik bulanımı yaşıyor hem de olayların çığrından çıkmasını engellemeye çalışıyor olacak. Kim Evans'sa hayatında ilk defa göreve çıkmış bir ajan olarak, muhtemelen iki karakter arasında seçim yapıp dengeyi değiştiren güç olacak. Ve her şey yolunda giderse, Call of Juarez: Cartel en az üç kez bitirmeniz gereken bir oyun olacak. Tabii hikâye üç bakış açısını da merak etmemizi sağlayacak kadar iyiyse...

KAÇAN KOVALANIR

Bundan önceki Call of Juarez'lerin hızlı olduğunu düşünüyorsanız, inanın bana Cartel aklınızı başınızdan alabilir. Vahşi batı salonları, atlı çatışmalar ve çölde takip klişelerine karşı Cartel'de bar çatışmaları, yüzlerce metrelik keskin nişancı atışları ve ilk kez trafiğin içinde hızlı kovalamaca sahneleri göreceğiz. Odaklanma sistemi ve Call of Juarez'in temel yapısı hiç bozulmadan oyuna eklenmiş. Bir de bunun üzerine modern silahlar geldiğini düşünün. Altıpatlarla altı tane adamı anında alırken, bir Uzi ile kaç ordu öldürülür hayal etmek bile istemiyorum.


Hem rahip, hem kovboy hem de özel tim. McCall'un soyundan tavuk bile çıksa korkacaksın.

Bu araba sahneleri çok can yakacak gibi duruyor.



Techland oyunun iki önemli sahnesini tanıttı, bunlardan biri muhteşem üçlünün bir bara girip bilgi almak amacıyla ortalığı dağıtmasıyla başlıyor. Gördüklerime dayanarak, üç kişilik ortaklaşa oynanışın düşündüğümden çok daha iyi işlediğini söyleyebilirim. Karakterler sürekli olarak birbirini kollamak durumunda, biri ateş ederken diğeri pozisyon değiştiriyor ve mutlaka birbirlerinin açıklarını kapatmaları gerekiyor. McCall, gösterilen sürümde kurşun yemekten kevgire dönüyordu ama daha yüksek zorluk seviyelerinde takım sinerjisinin çok önemli olacağı belli oluyor. Oyunun grafik tarzı hâlâ eski CoJ'ları andırıyor ama eski kahverengi tonların yerine lacivert ve parlak ışıklar gelmiş. Diğer önemli sahneyse Los Angeles otobanlarından birinde geçen bir araba kovalamacası. Bir karakter arabayı sürerken, diğer ikisi ateş ederek hedefi yakalamaya çalışıyor. Bu sahneyi şoförün gözünden izliyoruz. Şunu söyleyebilirim ki eğer oyun şoföre biraz yardım etmiyorsa, bir oyunda görebileceğiniz en keyifli takip sahnesi Cartel'de olacak.

Call of Juarez: Cartel'in ilginç bir oyun olacağı kesin. Piyasada az sayıda kovboy oyunu olmasına rağmen bu tarzı bırakıp, rakiplerin hem daha fazla hem de daha güçlü olduğu bir temaya dönmeleri riskli bir hamle. Yine de gösterilen videolar ve verilen bilgilerden sonra bunun aptalca bir karar olduğunu söyleyemem. Oynanışı da göründüğü kadar iyiyse adamlar son dönemlerin en eğlenceli oyunlarından birini hazırlıyor demektir. Bakalım attan inip BMW'ye binmek nasıl olacak...


Aynı evde yaşamak zorunda kalan üç farklı arkadaşın hayatını anlatan bir komedi dizisinde oynayabilirlermiş ama olmamış.

Vahşi batıdan modern hayata hiç değişmeden geçebilen tek şeyin patlayan variller olması düşündürücü.



KISACA



Tür: Aksiyon
Yayıncı: Techland
Çıkış Tarihi: 2011 Yaz
Platform: PS3, Xbox 360
Site: techland.pl

Kimyamız tutuyor mu?


Bir avuç bitki için ne canların yandığını bilmek istemezsiniz.




Meksika halkı sonunda ölüm uykusundan uyandı. Yatağın ters tarafından kalkmışlar sanki ama...




Eskirın gotik havasını bu oyunda yaşatacak tek şey.





OYUNEZER!

CRYSIS 2... OLDUĞU KADAR!

Yapılan spekülasyonları anlamakta güçlük çekmiyorum. Hatta belli bir açıdan baktıkça hemen hepsine hak veriyorum. Zaten ilerleyen satırlarda fena halde arada kaldığımı göreceksiniz. *Crysis 2*'yi seviyor muyum? Evet. Oynuyor muyum? Evet. Bu sebeplerden lafımı sakınacak mıyım? Elbette hayır!

İlişkilerde ilk intiba çok önemlidir. Karşındaki seni nasıl bildiyse ilk birkaç dakika, o saatten sonsuza kadar öyle yer edersin hafızasında. Kendini değiştirsen dahi, akıllarda kalanı değiştirmen çok ama çok uzun vaktini alabilir. Kimi durumlarda asla silemezsin ilk izlenimin bıraktıklarını. *Far Cry* iyiydi hoştu ama bizi sarsan o ilk ciddi izlenimi akıllara kazıyan, firmanın ismini takiplerinin üstüne yazdıran *Crysis* oldu. Ormanın güzelliğini, her yaprağın tek tek var oluşunu, devasa bir teknoloji demosunun verdiği hazzı unutamadı kimse. Oyun hak ettiği kadar tutmadı belki ama hastaları her sistem güncellemesinde dönüp dönüp tekrar kurdu *Crysis*'i.

Crysis 2 çıktı. Eve gittim. Kurulumu indirmişim halihazırda. Direkt bastım *Crysis 2* linkine, zabaaaaaaaa açıldı oyun. Tek kişilik senaryo dediler daldım. Bir heyecan bir gaz. Bilgisayar canavar gibi, çatır çatır çalışıyor oyun. Bir iki dakika geçti. Atmosfer, ambiyans falan süper de bir eksiklik var. Hani, hani son teknoloji? Baktım DirectX9 çalışıyor cihaz. Ne sinir yapabiliyorum, ne zevk alabiliyorum. Kaldım arada. Bir tövbe çekip devam ettim oynamaya. Oyun açıldı yavaş yavaş. Prophet'in gazıyla başladım yardırmaya CELL üyelerini. Arada bir tanesi tutukluk yaptı. Üstünden arkasına zıplayınca çatışırken mal gibi dikilip bakınmaya başladı. Yapay zekânın bu ilk falsosu, daha sonra birçok kez tekrar edecekti. Özellikle düşmanların sayısı arttıkça birden fazlasının salağa bağlaması iyice sinir harbi yarattı bende. İyisiyle kötüsüyle bitti tek kişilik senaryo. Herkes diline doladı bu eksikleri. Ama hikâyenin aslı öyle değildi.

Crysis 2'nin her türlü eksiği göz ardı edilebilirdi. Ancak sorun oyunun çıkışının bir fiyasko olmasıydı. En çok beklenen oyun bu. Binlerce insan daha çıkmadan oyunu satın almış, aktif hale geleceği anı bekliyor. Oyun başlıyor. Birkaç saat tek kişilik oyunla oyalandıktan sonra çok oyunculu moda geçince daha demoda yaşanan sorunlar ortadan kaldırılmamış oyuncuyu bekliyor. MyCrysis hesabımın bir türlü elimdeki oyunla anlaşamaması, yeni bir hesap açmak zorunda kalmak, ardından saatlerce sunuculara bağlanamamak, bağlandığım sunucudan küt diye bağlantımın kopması... Bu kadar hararetle beklenen bir oyunda katlanılası şeyler değil bunlar. Nano giysiyi giyince kocaman olan mabadımı alıp EA'ye, oradan Crytek ofisine uçmaz mıyım ben? Bana laf ediyorsunuz "Abi iyi değil oyun, ne halt ettin sen" diye. Ulan iyi işte! Ama objektif olacağım ben, bu yazıyı yazmadan önce sakinleşeceğim diye harcadığım enerjiyle, kendim bir *Crysis 2* yapardım herhalde. Yeminle bundan iyi olurdu, götü de kocaman olmazdı!

Sorunların büyük bir kısmı ortadan kaldırıldı geçen zamanda. DirectX11 kısmıysa halen şaibeli. Eskiden tek bir oyuna odaklanan firma artık onlarca proje üstünde çalışıyor bir seferde. Ve hayır arkadaşlar Crytek bir Türk firması değil. Bana sorarsanız asla da olmadı. Piramitleri de Türkler yapmadı. Crytek bildiğiniz, uluslararası bir firma. Beyin takımı sağ olsun, kendi bağlarından dolayı ilgi gösteriyorlar pazarımıza. Oyunun Türkçeleştirilmesi de çok büyük bir artı. Ha süper mi o Türkçe? Değil ama çevirilerden dolayı değil. Google Translate'in başımıza bela olduğu bir gerçek. Ama dört kanalda günde 34 film seslendiren beş kişilik standart ekibin yaptığı işlerden iyi.

Aslında burada ezilmesi gereken, *Crysis 2*'nin konsolda da boy göstersin diye kurban edilmesi. Crytek belli sınırlarla çalışmayı bilen bir firma değil bizim gözümüzde zaten. Konsolun donanımı ezdi geçti canım oyunu. Yeni nesil sunucu mantalitesi gözünün yaşına bakmadı güzelim oyunun. İlk buluşmada batırdın her şeyi canım *Crysis*'im. İlk buluşmada kahveyi üstüme döktün, yanlışlıkla saçımı çektin, suratıma doğru hapşırdın. Ayıkla pirincin taşını şimdi sevgili *Crysis*!

BİR HALT ANLAMADIM!

Üzülme ben de anlamadım zaten. *Crysis 2* iyi mi? İyi kardeşim. Ama *Crysis 2* bu mu olmalıydı? Hayır, *Crysis 2* hatasız çıkmalıydı sahaya. *Crysis 2* asla konsola çıkmamalıydı. Bak gerildim yine maksimum güç basıp çakacağım dipçiği. Aloooo! Konsolcular, olm sizin yüzünüzden bunlar lan!



En çok geçen diyalog ödülü.



"Taksi ölmeliii!" En çok yapılan geyik ödülü.


En çok anılan hayvan ödülü.



Ne gibi hissettim?



Kullanmak istediğim dövüş tekniği!

AYIN EZENİ


Kaan Alkın

Nano giysinin bütün özellikleriyle birlikte "maksimum öfke" isimli, diğer oyunculara açılmayan bir yeteneğe de kavuştu Kaan. Ne zaman konu Crysis 2'ye gelse maksimum öfkesi kendiliğinden devreye giriyor.




FARUK VS UMUT

TAMAM, VURMAYIN ÖLMEKTEN BETER OLDU

DUR, DAHA ÇEKECEĞİ VAR

FARUK: Oyun tarihinin en büyük bilgi hırsızlığıyla karşı karşıya kaldık. Şu an gündem bu. Ben de diyorum ki Sony'ye biraz fazla mı yükleniyorlar ne? Tamam, bu adamlar biraz agresif olabilirler ama ya ne olacaktı ki? Milyon dolar harcayıp oyun yapıyorsunuz, dağıtıyorsunuz, stüdyolar kuruyorsunuz sonra birileri gelip bunların bedava oynanmasını sağlıyor. Senin başına gelse eli kolu bağlayıp oturacak mısın sanki? Sony, işi YouTube üzerinden jailbreak videoları izleyenlerin IP takibine kadar götürdü. Belli ki insanların gözünü korkutmak istediler. Ama tutup "etme bulma dünyası" falan diyorlar. Sony ne etmiş ki? Sony Computer Entertainment bir oyun ve servis firması. Bedava mı verecekti hizmetlerini… Bu yapılanın banka soygunundan ne farkı var?

UMUT: Şimdi Faruk, "hırsızın hiç mi günahı yok" dersen tabii ki haklısın. Lakin yaşananın adı bilgi hırsızlığı olunca işin rengi değişiyor. Be hey Sony! YouTube üzerinden Jailbreak izleyenleri IP'lerine varasıya takip etmeyi biliyorsun da, ürünlerine bu kadar zaman ve para ayıran müşterilerinin kimlik bilgilerini korumayı nasıl beceremiyorsun? Sen ki devasa bir bilişim firmasısın, insanların güvenip sana emanet ettikleri değerlerine karşı bu mudur sorumluluğun? Koskoca Sony dururken İnternet Mahir mi sağlayacak sana teslim ettiğimiz özel bilgilerimizin güvenliğini?

FARUK: Bazen nasıl midesi bulanıyor insanın? En korunaklı yere bile girmenin bir şekilde yolu bulunur. Filistin Kurtuluş Örgütü, British Bank'tan 1976'da 50 milyon dolar; Manuel Delgado, kuş uçurtmazlar denilen Kaliforniya Pasifik Bankası'ndan 1980'de 20 milyon dolar; Ralph Guarino girilmez denilen Bank of America'dan 1998'de 2 milyon dolar aşırmış. Bir şekilde kaleler fethedilir. Ama karnımı ağrıtan ne biliyor musun? PS3'ün, Xbox 360'ın satışlarını geçtiği ayın ertesinde bunun yaşanmış olması. Komplo teorisi üretmek kolay ama "Sony keşke PSN'i bedava yapmasaydı" diyor insan. Gözünü kâr hırsı bürümüş denen Sony'nin beline vurdukça vurdular. Kaybedilen hizmet miktarının 24 milyar dolar olduğu söyleniyor. Birilerine gün doğdu resmen. Kim bu denli dağıtabilir Umut PSN'i? İnternet Mahir mi?

UMUT: İnternet Mahir değil belki ama internet konusunda mahir olan birileri olduğu kesin. Hele ki tam PSN'in nabzı düşmüş, kızağa çekilmişken Microsoft'un Xbox Live'ı 1 hafta boyunca Gold statüsünde ücretsiz üyeliğe açtığını açıklaması, şeytanın avukatlarına baro kurdurabilecek cinsten bir gelişme. Diğer yandan sormadan edemiyorum Faruk, George Hotz tarafından yakılmış işaret fişeğini göremedi mi Sony? Neden sağlamlaştırmadı gardını? Sakın PSN'in güvenlik konusunda zafiyeti olmadığını söyleme bana. Baksana, depremin ardından arama kurtarma çalışması yapmak için bile dışarıdan bir güvenlik firmasına başvurmak zorunda kaldılar!

FARUK: GeoHot konusu sağlam bel altı oldu... Ama güzelim Sony donanımda iyi, yazılımda hep kötüydü zaten. Kart numaralarının çalındığını duyunca bana bile "eh be kardeşim, notepad'de mi tutuyordunuz bilgileri" dedirtti... PSN'in güvenlik zafiyeti var mı var. Ama ben bu mantıkla girilen her yerin darmadağın olabilme riskinden bahsediyorum. Yeni neslin en sağlam donanımı, daha da sağlam exclusive oyunları PS3'te... Eh, küçük de olsa bir iyi niyet göstergesi olarak PSN'in bedava olmasını ekleyelim yanına... Sony iflas ederse olan bize olacak diyorum, başka da bir şey demiyorum. Vurmayın gayrı...

UMUT: 75 milyondan fazla kullanıcının kişisel bilgilerinin çalınmasından bahsediyoruz ve kimlik hırsızları saatler içerisinde deve yüküyle borç bırakabiliyor insanın sırtına. Diyelim ki bu hırsızlar mütevazı çıktı, kullanıcı başı 1 dolar zarar açtı. Bu bile tarihten verdiğin soygun örneklerini solda sıfır bırakmaya yetmez mi sorarım sana? En fenası da ne biliyor musun? Vurgunun üzerinden 1 hafta geçiyor, Sony efendi anca veriyor haberini. Bu, dayaktan hastanelik olmuş adama "Cezmi abi, geçen gün kahveden 12 kişi toplanmış seni dövmeye geliyorlardı" demeye benziyor. Yahu adamın ağzı gözü dağılmış! Sen hala Sony'e vurmayın diyorsun Faruk kardeşim?

FARUK: Babacım işini hakkıyla yapmaya çalışan bir firma Sony. Hani, her büyük firma gibi agresif tutumlar içine girmiş olabilir, gözünü para hırsı da bürümüş olabilir. Hatta ve hatta fena halde batırıp, gereken önlemleri almamış da olabilir. Kabul edilebilir mi? Hayır, edilemez. Fakat bunların hiçbiri, Sony'nin oyun dünyasına kazandırdıklarını da geri alamaz.

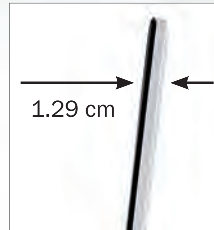
AOC

E2343F2 FULL HD MONİTÖR

Profesyonel ofis kullanımı için



- 23inch, LED
- Full HD 1920x1080
- 50.000.000:1 (DCR)
- 1,29 cm ince
- Ultra enerji tasarrufu
- 2 HDMI girişi



Ultra ince profil


Akıllı duvara montaj işlevi


Gelişmiş multimedya deneyimi için çok sayıda giriş

www.aoc.com/eu



PSN ÇÖKTÜ



BİR KIYAMET SENARYOSU DAHA... AMA BU KEZ OYUN DEĞİL!

2010'un Nisan ayı oyun dünyasınca kolay kolay unutulmayacak bir tarih olarak geçti kayıtlara. Çünkü bu eğlenceli sektör daha önce hiç görmediği büyüklükte bir vurgunla karşı karşıya kaldı. Oyun ve teknoloji devi Sony'nin, 77 milyon kayıtlı kullanıcıya sahip PlayStation Network hizmeti amacını henüz bilemediğimiz hacker'lar tarafından çökertildi. Kullanıcı bilgilerini toplayıp satmak mı? Bir sebepten nefret ettikleri Sony'den intikam almak mı? Belli bir konuya dikkat çekmek mi? Ama en kötüsü, acaba kredi kartı bilgilerini çalmak mı? Hacker'ların kim olduklarını ve amacını hâlâ bilmiyoruz. Bildiğimiz, PSN'e yapılan bu saldırının sadece Sony'yi değil, oyuncuları ve yapımcıları da fazlasıyla ilgilendirdiği. Konu "iki haftadır online oyun oynayamaz olduk aga" sınırlarının epey bir ötesine geçmiş durumda anlayacağınız. Ama gelin önce nereden nereye geldik, kısaca hatırlayalım.

FIGHT!

Nisan ortasından itibaren PSN teklemeye başlamıştı ama "olur öyle" deyip geçiyorduk, bazı fonksiyonların çalışmaması o kadar da büyütülecek bir problem değildi ne de olsa. Fakat 20 Nisan günü sistem toptan kapanıverdi. Sony, sorunun farkında olduklarını ve en kısa sürede bizleri bilgilendireceğini açıkladı. Herkes biraz oflayıp poflasa de klasik bir bakım onarım çalışmasıydı işte, yapacak bir şey yoktu, en fazla birkaç saat sürerdi.

Aradan geçen onlarca saat boyunca Sony tarafında nasıl bir kâbus yaşandığını bilmiyoruz ama oyuncu cephesinin fokur fokur kaynamaya başlaması çok uzun sürmedi. Minik mızırdanmaların online ortamlarda birleşip gürültüye dönüşmesinde şüphesiz bu talihsizliğin Mortal Kombat ve Portal 2'nin çıktığı haftada yaşanmasının da etkisi vardı. Her iki oyunu da online oyun oynayamamanın yarattığı öfkeyle verip veriştirmeye başladı kullanıcılar. Neyse ki Sony'nin açıklaması gecikmedi... Gerçi yürekle su serpen bir açıklama değildi bu: PSN ve Qriocity dışarıdan birtakım kişi veya gruplarca saldırı altındaydı ve bu yüzden 20 Nisan günü PSN'i kapattıklarını işaret ediyordu Sony. Gözler hemen Anonymous adlı hacker grubuna çevrildi. Hatırlarsınız, GeoHot olayı sonrası Sony, irili ufaklı pek çok hack grubunun nefretini üstüne çekmişti ve bunlardan Anonymous, Sony'yi açıkça tehdit etmişti ama bu tehdit Sony bayilerini basmaktan öte değildi. Oyun basını Anonymous'u hedef gösterir göstermez de hack grubu bu ithamı reddetti; "Hayır, saldırının arkasındakiler biz değiliz."

DON'T MAKE ME LAUGH!

Sonra Kıyamet Günü geldi! Sony'nin sosyal medya ve halka ilişkilerden sorumlu yöneticisi Patrick Seybold tüm haber kaynaklarına "son dakika" olarak girecek açıklamasını resmi olarak yaptı. Saldırı sonucu kullanıcı verilerinin çalınmış "olabileceği" vurgulandı. Ne kadarlık bir kaybın olduğu veya kaç saldırganın verilere erişebildiği bilgisi verilmedi ama Sony bu aksiyonu "tek kişi" üzerine yıkıp "belki" demeyi uygun gördü. Çalınan bilgiler arasında isim, adres, doğum tarihi, e-posta adresi, PSN/Qriocity kullanıcı adı, şifresi ve satın alma bilgilerinin olabileceği paylaşıldı. İlerleyen saatlerde bu bilgilerin yanına "kredi kartı bilgileri" de eklenince olanlar oldu.



Fazla mesai sırası bankacılara gelmişti. Başta Amerika'daki merkez ofisler olmak üzere American Express ve MasterCard yetkilileri, PSN üzerinden herhangi bir kart kullanımının gerçekleşmediği haberini basınla paylaştı, ardından İngiltere'den de aynı haber geldi. Kredi kartı boşaltılmış bir vaka yoktu. Bunun üzerine Sony de bir güncelleme daha yaparak, bilgilerin şifrelenmiş olduğunu ve saldırı sahiplerinin ancak bu şifreli verilere ulaşabildiğini söyledi. Şifreler kırılsa bile alışveriş onayında gereken 3 haneli güvenlik kodunun (CVC veya CSC) kesinlikle veritabanlarında tutulmadığını da açıklayarak biraz olsun yürekleri rahatlattı Sony.



ZAMAN ÇİZELGESİ

20 NİSAN
PSN sessiz sedasız kapandı! Elimizde oyunlarımızla öylece kaldık ama çok da ciddiye almadık!

22 NİSAN
ÜHÜ. Yani Mortal Kombat oynayamıyoruz online olarak. PSN kendine gelemedi. Portal 2'ciler yasta! PSN'e hack grubu saldırmış! Doğru mu bu?

23 NİSAN
Sony umut dağıttı. Tüm sistemi yeniden inşa ederek açmaya çalışıyorlarmış. Helal olsun.

25 NİSAN
Sinirler bozuk. Yetkililer "biz de bilmiyoruz yani ne zaman açılacak" diyor. Ve biz hâlâ Mortal Kombat oynayamıyoruz! İnceleme yetişmeyecek bu gidişle.

26 NİSAN
Sony ağzındaki baklayı çıkardı! Saldırı sahipleri üyelik ve kredi kartı bilgilerimizi çalmışlar! Trilyonlarımız risk altında, ne Mortal Kombat'ı be!

27 NİSAN
Ekstrelerden bir şey çıkmadı, hâlâ zenginiz! Parası çalınan da yokmuş, şimdilik! PSN hâlâ kapalı, gözümüz yaşlı…

28 NİSAN
İnsanlar mahkeme kapılarına koştu Sony'yi dava etmek için. Biz de gidecektik de uyuyakalmışız.







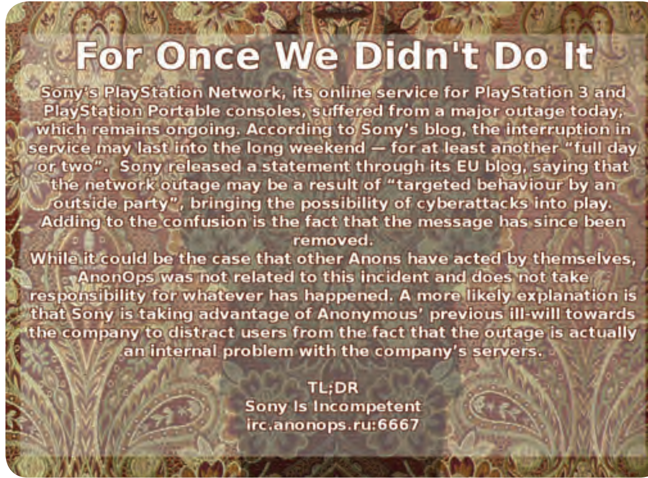
KULLANICILAR NE DEDİ?

Kulak kabartmaya bayılırız! Her sosyal mecrada bu konu hakkında bir çift yorum bulabilirsiniz şüphesiz! Bazıları cidden ilginçti. Örneğin;

"Bir Xbox 360 alın, daha güvenli!" (Fanboylar için kaçmaz bir fırsat tabii)
"PS3 satışları 360'ı geçince bu olayın olması ilginç!" (Yazar burada Microsoft'a sesleniyor, onlar hack etmiştir demeye çalışıyor)
"Hacker'ları suçlayın, Sony'yi değil!" (Bir Türk siyasetçisi olabilir bunu yazan)

"Siz offline takıladurun ben de Steam'den Portal 2'mi alayım. STEAM!" (Gabe Newell? Yapma be abicim!)
"Ben size demiştim!" (Paranoyak kullanıcı. Ne demiştin yahu?)
"PSN hesabımı geri istiyorum, sıkıldım!" (Haberleri ve yorumları okumayıp yorum yazan internet kullanıcısı)
"It only does 80710A06" (AHAHAHA. Favorimiz)
"Koşun koşun, Xbox 360 gold üyelik bu hafta bedava!" (Tanımıyoruz ama bizden biri olabilir bunu yazan kişi)

AnonOps grubu sorumluluğu bu mesajla üstlenmediğini açıkladı.


For Once We Didn't Do It

Sony's PlayStation Network, its online service for PlayStation 3 and PlayStation Portable consoles, suffered from a major outage today, which remains ongoing. According to Sony's blog, the interruption in service may last into the long weekend — for at least another "full day or two". Sony released a statement through its EU blog, saying that the network outage may be a result of "targeted behaviour by an outside party", bringing the possibility of cyberattacks into play. Adding to the confusion is the fact that the message has since been removed.

While it could be the case that other Anons have acted by themselves, AnonOps was not related to this incident and does not take responsibility for whatever has happened. A more likely explanation is that Sony is taking advantage of Anonymous' previous ill-will towards the company to distract users from the fact that the outage is actually an internal problem with the company's servers.

TL;DR
Sony Is Incompetent
irc.anonops.ru:6667



YOU WEAK PATHETIC FOOL

Kullanıcı bilgilerini kaptırmanın yan etkilerinin ortaya çıkması da çok uzun sürmedi. İlk dava haberi Kanada'dan geldi. "Müşteri bilgilerini yeterince iyi saklamaması" gerekçe gösterilerek Sony mahkemeye verildi. Ardından İngiltere... Bu güvenlik açığının İngiliz yasalarına göre Veri Güvenliği Yasası'ndaki karşılığı 500.000 pound'luk bir tazminat. Eğer suçlu bulunursa Sony'nin ödemesi hereken tazminatların şimdiki toplamı 25 milyon dolar civarı ki biz bu satırları yazarken dava sayısı da artmaya devam ediyordu. Bu sırada Sony'nin borsadaki hisselerinin %8'lik bir düşüş yaşadığını ve PS Store'un haftalık gelir kaybının 10 milyon dolar olduğunu da hesaba katarsak Sony için zor günlerin daha yeni başladığını söyleyebiliriz. Özellikle Kaz Hirai'nin 1 Nisan'da Tüketici Ürünleri ve Hizmetleri Departmanı'na getirilmesinin hemen akabinde bu olayın yaşanması Hirai'nin dumanı üstünde koltuğunu da tehlikeye atıyor. Blu-ray player, Sony HDTV gibi pek çok Sony ürününü tek bir ağ üzerinde toplama projesinin bu saldırı sonrası hangi yöne kayacağı da şu an bilinmiyor.

CHOOSE YOUR DESTINY!

Türkiye nüfusundan daha kalabalık bir kullanıcı kitlesi olan PlayStation Network, 29 Nisan itibarıyla hâlâ açılmadı ve ne zaman açılacağına dair bir açıklama da yapılmadı. Yöneticiler yeni bir güncelleme geleceğini ve tüm kullanıcıların bu güncellemeyle şifrelerini değiştirmek zorunda kalacağını ancak trophy'lerde ve kişiye özel diğer içeriklerde bir kayıp yaşanmayacağını belirtiyorlar. Sistemi baştan inşa edecek ve güvenlik açıklarını giderecek olan yama ne kadar başarılı olacak bilemiyoruz ama PSN kullanıcılarının bundan sonra Sony'ye eski gözle bakmayacağı bir gerçek. Alışveriş yapma alışkanlığının büyük sekteye uğrayacağı ve bu hizmete duyulan güvenin son derece zarar göreceği öngörüsü, Sony'nin başta PS olmak üzere tüm planlarını gözden geçirmesine neden olacak.

SONY ŞİMDİ NE YAPACAK?

- **Sony tüm sistemi baştan inşa edip sağlamlaştırdıktan sonra PSN/Qriocity sistemlerini açacak.**
- **Tüm kullanıcıların indirmesi gereken bir güncelleme sunacak.**
- **Bu güncelleme tüm kullanıcıların şifrelerini değiştirmesini isteyecek. Şifrenizi veya şifrenize ulaşacak bilgileri bilmiyorsanız hesaba erişemeyeceksiniz.**
- **Trophy'leriniz, arkadaş listeniz gibi önemli içerikleriniz bu güncellenmeden etkilenmeyecek, kısa süre içerisinde kendisini senkron edecek.**
- **Sony, sarsılan güveni yeniden kurmak için bir şeyler yapacak - diye tahmin ediyoruz en azından.**

Madalyonun diğer tarafındaysa PSN üzerinden ürünlerini pazarlayan yapımcı ve yayıncılar bulunuyor. Film gibi stream tabanlı hizmet sunan firmalar saldırının veritabanı yönünden kendilerini etkilemediğini, kullanıcı bilgilerine ulaşma gibi bir şeyin asla söz konusu olmadığını söylüyor. Ufak çaplı oyun stüdyolarıysa karalar bağlamış durumda. PSN'e azalacak güven sonrası oyun alışverişlerinin diplere vurmasından endişelenen küçük stüdyolar şimdiden PSN dışında gelir kapılarını çalmak için koşuşturuyor. Özellikle 20 Nisan arefesinde PSN raflarına düşen ama açılış partisi rezil olan oyun yapımcıları Sony'nin kendileri için ne yapacağını merak ediyor. DC Universe ve Free Realms gibi DVO'ları oynayanlara Sony pek çok kıyak geçeceğini açıkladı; herhalde yapımcılar için de bir şeyler düşünmüştür diye umuyoruz.

FINISH HIM!

Sony, 2007'de yaşanan ve 45 milyon kullanıcıyı etkileyen TJX Hack'in rekorunu kırarak 77 milyonla tarihe geçmiş oldu. Oyun basınına ve geliştiricilere dağıtılan Debug PlayStation konsol özelliklerini normal PlayStation'a taşıyan bir klon programla saldırının temellerinin atıldığına dair haberleri bugünlerde sıkça duyar olduk. Ama elbette emin olmak için Sony'den gelecek haberlerin takipçisi olmaya devam edeceğiz.

NE YAPMALISINIZ?

- **Bu satırları okuduktan sonra hemen ekstre kontrolü yapın.**
- **Tanımadığınız, bilmediğiniz bir yere ödeme yapmış mısınız?**
  - **Evet ise hemen bankanızı arayıp derdinizi söyleyin.**
  - **Hayır ise bir sakinleşin! Sorun yok, en azından şimdilik.**
- **Şifrelerinizi değiştirin, ne olur ne olmaz.**
- **Hack grubu üç haneli güvenlik kodunuzu bilmediği için paranızı alamayabilir ama bilgilerinizi satabilir. Yine de içinizin rahat etmesini istiyorsanız kredi kartınızı kapattırıp yenisi için başvurabilirsiniz.**
- **Online alışverişlerlerde sanal kart hizmetini kullanmaya başlamak için ne kadar da güzel bir gün değil mi?**
- **PSN güncellemesi çıkınca bilgilerinizi değiştirin.**
- **Müşteri Hizmetleri için bilgi@eu.sony.com adresini kullanın.**



ŞCR / Bioware

Şubat 1995'te Ray Muzyka, Greg Zeschuk ve Augustine Yip tarafından kurulan Bioware rol yapma oyunları türünde uzmanlaşmış bir göz ağrımız.

Baldur's Gate serisi
1998'de çıkan ilk Baldur's Gate, Fallout'la birlikte "artık öldü" denilen rol yapma oyunlarına yeniden can katan oyun oldu. Akabinde çıkan ikinci oyun ve ek görev paketiyle de oyuncuların gönlünde en iyi RYO'lardan biri olarak taht kurdu.

Star Wars KOTOR
Star Wars oyunlarının Lucas amcaya para kazandırma yöntemi olarak görüldüğü bir zamanda çıkan Knights of the Old Republic, muhteşem bir oyundu.

Dragon Age serisi
Yapımı 7 yıl süren, sadece arka plan dünyası için 5 yıl harcanan Dragon Age Origins, eski moda rol yapma oyunlarını özleyenler için bulunmaz Hint kumaşıydı. Keşke aynı şeyi ikincisi için de söyleyebilseydik.

KAPTAN, KÜTLE ÇEKİMDE BİR SAPMA VAR! -SİNAN AKKOL

MASS EFFECT 3

Bilimkurgu benim aşkım… Bir janr için söylemesi ne kadar tuhaf bir şey değil mi? Ama durum böyle… Eğer babamları *Terminatör 2*'yi izlemeye zorla sinemaya götürdüysem… Eğer *Jurassic Park*'ı beş kez izlediysem, bununla kalmayıp üniversite sınavında Genetik Mühendisliği bölümünü birinci sıraya yazmama ramak kalmışsa, beni en çok rahatlatan müzikler *Blade Runner*'ınsa, *Babylon 5*'in beşinci sezonunun sonunda hüngür hüngür ağladıysam… Bir insanla bir janr arasındaki ilişkinin ötesinde bir bağ var demektir bilimkurguyla benim aramda. Öyle değil mi?

Yo, öyle bakmayın tuhaf tuhaf. Bilimkurguyu niye bu kadar sevdiğimi anlatayım size de dinleyin. Bu tür, insanoğlunun içindeki esas potansiyelin ortaya çıkmasına yardımcı olan yegane sinema/edebiyat türü. Carl Sagan veya Philip K. Dick diye bir adam hayal ediyor, yazıyor ve eğer dünya üzerinde yeterince insan o hayali paylaşıyorsa 50 yıl içinde o hayal gerçek oluyor. Sorarım size, Jules Verne yazmasa kimin aklına düşerdi bir denizaltı inşa etme fikri, denizin üstünün bile korkunç derecede tehlikeli olduğu bir zamanda? Kim Ay'a gitmeyi hayal edebilirdi? Gene Rodenberry hayal etmese, milyonlarca insana hayal ettirmese, bugün cep telefonu olabilir miydi? Kirk "ışınla bizi Scotty" demese, bugün bilim insanları enerjiyi ışınlamayı keşfetmiş olur muydu?

Yerinde sayan bir hayal gücünün düşünemeyeceği, düşünemediği için de gerçekleştiremeyeceği her şeyin anahtarı bu, bilimkurgu. Hayalimiz KURGUlar, BİLİM gerçekleştirir.

NEREDE O ESKİ BİLİMKURGULAR?

Hani derler ya, "bilimkurgunun hası sıkıcı olur" diye. Ben asla katılmıyorum buna. Tamam, *Space Odyssey 2001*, *Solaris*, *Stalker* birer şaheser olabilir. Ama kim *Blade Runner*'ı, *Star Wars*'u, *Star Trek*'i ikinci sınıf kurgular olarak görüyorsa, gözlerini bir kontrol ettirse iyi olur. Ve buradan geliyoruz Mass Effect'e. Sıkıcı olmak bir yana, her anı patlayacak bir atom bombası gerginliğiyle geçen, yanlış bir diyalog seçimiyle silah arkadaşınızı ölüme gönderebileceğiniz, hatta bizzat öldürebileceğiniz bir seri Mass Effect. Kararlarınızın sonuçları, canlara mal oldu iki oyun boyunca. Bazıları sizin için dosttan öte olan kişilerin canlarına hem de. Ama henüz en zor kararınızı vermediniz, yo hayır. Bioware en zor kararları, fareye tıklarken elinizi titretecek olanları en sona saklamış.

Şimdiye kadar verdiğiniz kararların çoğunda bir sonraki oyuna "pas atabiliyordu" Mass Effect. Bazı kararlarınızın sonuçlarına hemen katlanmak zorunda değildiniz. Ama Mass Effect 3 ile her şey sona bağlanıyor, tüm açık uçlar toplanıyor: Konseyi varlığına ikna etmeye çalıştığınız korkunç ırk Reaper'lar, oyunun başında dünyanın tepesine kâbus gibi çöküyor. Her biri kilometrelerce uzunlukta olan Reaper gemileri öyle apansız, öyle hızla çöküyor ki insanoğlunun üstüne, medeniyetin toplu yok oluşu için günler değil, saatler kaldığı anlaşılıyor. Tokyo'nun, New York'un, Londra'nın aynı anda yerle bir olduğunu izliyor konsey dehşet içinde. Ve bir kahramanın yapacağı en son şeyi yapmak zorunda kalıyoruz: Kaçmak. Evet, Shepard kaçmalı bu yıkımdan. Kaçmalı ki evrene dağılmış, hâlâ hayatta kalmış eski dostlarını yeniden toplayıp Reaper'ların önce insanoğlunu, sonra da bilinen evrendeki diğer tüm canlıları yok etmesini engelleyebilsin.

Yalnız ortada ufak bir sorun var… Bir tek Reaper gemisini yok etmek için koca bir filo heder olmuşken, yüzlercesine karşı duracak gücü nereden bulacak Shepard?



Mass Effect 3'te daha hızlı ve daha çizgisel olmayan bir aksiyon sözü veriyor Bioware.


Normandy'nin güvertesindendünyanın yanışını seyreden Shephard, o dikilitaşa elini sürdüğü güne lanet ederken.

Reaper gemileri bir kilometre boyunda olduğu yetmiyormuş gibi, aynı zamanda ayaklılar da.



BİRLİKTEN KUVVET DOĞAR

İşte burada zurnanın zart deliğine denk geliyor parmağımız. İkinci oyundaki gibi tek tek yanımıza adam almamız yetmiyor ME3'te: Bütün uzaylı uygarlıklarını, tüm gücüyle bize destek vermeye ikna etmek zorundayız. Bu, tahmin edebileceğiniz gibi, anormal zor bir iş. Uzaylı ırklar artık Reaper tehlikesinin fena halde gerçek olduğunu bilseler de, kendi gezegenlerini koruyacak filolarını Dünya'yı ve insanlığı kurtarmak için bir intihar görevine göndermeye pek meyilli olmayacaklar – kaldı ki insanları çok genç, cahil ve küstah bir ırk olarak görüyor olmaları da bu konudaki fikirlerini değiştirmekte sizi zorlayacak. Ayrıca iki oyundur ekilen önemli hikâye tohumları artık patlak vermiş olacak. Salarian ırkının genetik soykırımına uğrayan Krogan'lar, topyekun saldırıya geçmiş olacak. Eminim her iki tarafın yönetim kademesi de size, diğer tarafa zarar vermek için baskı yapacaklar. Hangilerine yardım edeceksiniz? Güçlü, savaş manyağı ama soyları tükenmekte olan Krogan'lara mı, üstün teknoloji sahibi ama bir ırkı genetik-hadıma uğratacak kadar küstah ve tehlikeli Salarian'lara mı? Veya belki iki ırkın arasını bulmanızı sağlayacak bir yol vardır? Ama bu yolu bulmak hiç de kolay olmayacak.

SİLAHTAN KUVVET DOĞAR

İtiraf etmeliyim ki ilk Mass Effect'i biraz burun kıvırarak oynamıştım: *KOTOR*'dan sonra Bioware'e hiç yakışmayan acemilikler vardı oyunda: Saçma sapan gezegen görevleri, birbirinin tekrarı mekanlar ve görevler (ki aynı hatayı *Dragon Age 2*'de de tekrarladılar, sanırım kısıtlı zamanda oyun yapamıyorlar), zerre kullanışsız bir envanter, olmamış bir çatışma sistemi… Oynatmıştı kendini, yalnızca iddia edildiği gibi "devrim niteliğinde bir RYO" olmamıştı. İkinci oyundaysa çok doğru bir şey yaptı Bioware, zaten üstüne bol gelen rol-yapma kıyafetini çıkartıp attı ve "ben size bir aksiyon oyunu yaptım, ha, içinde çok cüzi miktarda karakter geliştirme olabilir, bu sizi sakın şaşırtmasın, bu halis muhlis bir aksiyon oyunudur" dedi. Çok da iyi etti. Mass Effect 2'nin aksiyonunu, heyecanını ve sinematik kalitesini ancak bir *Gears of War* ve *MGS 4* evliliği sağlayabilirdi. O kadar güzel olmuştu ki, bittiğinde alkışladım (yavaşça tabii, eşim delirdim sanmasın diye :)

Üçüncü oyunla Bioware ilk oyundaki hataya düşmeyecek. Rol yapma oyunlarında bulunan çok hafif bazı öğeler ekleniyor oyuna, kendi silahlarınızı yapabilmek gibi, ama ikinci oyunun o muhteşem dengesini bozmadan. Yani silahlı çatışmalar ikinci oyundan çok da farklı olmayacak. Ama hep dar koridorlar veya dörtgen alanlarda çatışmayacağız. Mekanlarda tırmanabileceğiniz merdivenler var ve artık yükseklik avantajını düşünmemiz gerekecek. Çatışma sırasında hızla siper değiştirmenizi sağlayan bir yuvarlanma hareketiniz, koşarken hiç duraksamadan duvarın üstünden atlama yeteneğiniz var. Anlaşılan Bioware aksiyonun iyice dibine vurmak istiyor.

İkinci oyunun başındaki olaylar zinciri, sıfırdan bir karakter yaratmamıza imkan veriyordu. Ama aynı numaranın ikinci kez sökmeyeceğini bildiğinden Bioware, üçüncü oyuna ikinci oyunun sonunda nasıl bir karakterseniz, hemen hemen öyle başlatacak sizi. Güçleriniz ve özellikleriniz aynı. Ancak oyuna başladıktan kısa bir süre sonra standart güçleriniz çok daha güçlü hale gelmeye başlıyor. Her bir gücünüzün farklı seviyeleri var ve bu seviyeleri açmak "level atla-puan dağıt" gibi standart bir sistemle olmayacak.

DOSTUNU YAKIN TUT, DÜŞMANINI DAHA YAKIN

İlk oyundan beri peşimizde olan Husk'lar bu kez çok daha çeşitli. İlk iki oyunda sadece insanların Husk'a dönüştürüldüğünü görmüştük (bilmeyenlere; insanların Reaper teknolojisiyle robot-zombilere dönüştürülmesi sonucu oluşuyor Husk'lar). Bu kez Arachnid'lerden Krogan'lara ve hatta Allah korusun, belki de Trasher Maw'lara kadar tüm organik canlıların Husk'laşmış halleriyle savaşmamız gerekecek! Trasher Maw Husk'ıyla karşılaştığımda "Husk'tır, şimdi yandık işte!" diyeceğimize emin olabilirsiniz.

Bütün bunlar yetmiyormuş gibi, ikinci oyundaki işverenimiz Cerberus Network de peşimizde. Hem de tüm elit ordusuyla! Illusive Man'le aramızda ne tür bir sorun geçti, Miranda'ya mı sarktık arada ne oldu (ki aranızda sarkanlar var, biliyorum, saklamayın) bilmiyorum ama Cerberus'un Shephard'ı durdurmak için neden canla başla savaştığını Bioware büyük bir itinayla gizliyor.

SANA BİR ÇİFT SÖZÜM VAR MASS EFFECT!

Lakin tüm bu yazdıklarım benim içimde bir yaradır. Neden mi? Yakın zamanda minik bir kişisel bir felaket yaşattı Mass Effect bana… İlk Mass Effect'i biraz uflaya puflaya oynasam da, sonra ikinci oyuna save'lerimi aktararak, aynı Shepard'la, ilk oyunda verdiğim kararların yansımalarını bire bir görerek ikinci oyunu oynadığımda ağzımın suyu aktı. İkinci oyunun sonunda, ekibimin yarısını kaybedince bile "Dur şu son 2 saati bir daha oynayayım da şunları kurtarayım" demedim. Role-play yapıyoruz burada herhalde değil mi?

Büyük bir itinayla save'lerimi arşivledim ve… Birkaç hafta sonra hepsini arşivlediğim sabit disk uçtuuu gitti. Tabii yüzlerce oyunun, binlerce oyun saati emeğin karşılığıydı bu giden, ama bana en çok Mass Effect save'lerini kaybetmek koydu. Mass Effect'in yaşattığı bana özel bir maceraydı, benim maceramdı çünkü. Üç oyuna ve beş yıla yayılmış olan bu macerayı yarıda kesip en baştan bambaşka bir karakterle başlamak, bana rolden çıkmak gibi geliyor şimdi. Bunu yapmak istiyorum, üçüncü oyunun başından sıfır bir karakterle oynamak daha büyük bir ihanet olacak gibi geliyor oyuncu (ve inatçı) kimliğime çünkü. Ama sonucunu bildiğim diyalogları, olayları bilerek hareket etmek, yakalamaya çalıştığım havayı bozacak, biliyorum… İki arada bir derede kaldım! Lanet olsun sana bozulan sabit disk!

Ama yine de, yapacağım bunu. Çünkü Bioware'in ilk oyundan beri verdiğimiz kararların sonuçlarını üçlemeye ve son oyuna taşıma gibi çılgın projesinin sonucunu görmek istiyorum. İkinci oyunda bile, ilk oyundaki kararlarımın sonuçlarını görmek yeterince şaşırtıcıyken, evrenin yok olma noktasına geldiği bu son macerada, 4 yıl önce verdiğim kararların başıma ne gibi belalar açacağını inanın deli gibi merak ediyorum. Ve kıvrım kıvrım kıvranıyorum, biraz hüzünlü, deli gibi de heyecanlıyım.

Shephard'ın efsanevi hikâyesi sona eriyor bu yıl, ama biterken çok güzel bir müzik çalacağına eminim. Ne de olsa, Mass Effect son 10 yılın en iyi uzay operası.



KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: Belli Değil
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: masseffect.bioware.com



BLIZZARD®
ENTERTAINMENT

MUTLU YILLLAAR BLIZZ!



Sevgili oyun arkadaşımız yirminci yaşını kutluyor

-Can Arabacı & Ekrem Atamer

Yıl 1992. DOS'un o simsiyah fonunda yanıp sönen ufak, beyaz imlecin bitiminde listelenmiş "C:/Oyun" klasörünü tarıyor gözlerim. Daha doğru düzgün okuma bile bilmiyorum aslında, ama o listedeki oyunların hikâyelerini anlamak için okuma yazmaya çok da ihtiyacım yok. O küçük küçük renkli karelere baktıkça hayal gücümün dilinde yazılmış hikâyeler şekilleniyor nasılsa. O listedeki isimlerden ve benim favorilerimden biri de *Lost Vikings*. Ekrandaki imleç, ben oyunun adını oluşturan harflere bastıkça daha bir sağa kayıyor. Enter'a basmamla birlikte Silicon & Synapse diye bir firmanın yaptığı oyuna giriş yapıyorum. Tabii o sırada ne oyunu yapan firma umrumda, ne de sonradan her birini ezberleyeceğim diğer detaylar. O anda tek umursadığım şey o üç Viking'in macerasını oynamak ve hikâyesini kafamda kurmak.

2 yıl sonra... Yine aynı siyah ekran, yine aynı kıpraşan imleç. Bu sefer listeye yeni oyunlar eklenmiş. *Blackthorne* diye bir tanesi var mesela, aynı "Prens" gibi ama kılıç yerine ateşli silahlar falan var. Oyunun hastasıyım ki Prens'te de böyle olmuştu. Ama asıl bombayla bir yıl sonra, yani 1995'te tanıştım. *Warcraft II: Tides of Darkness* (arada 1994 yılında *Warcraft: Orcs and Humans* isimli ufak oyunu kaçırmışım gerçi).

Hatırlıyorum da, *Warcraft II*'yi ilk açtığımda, tabiri caizse çenem düşmüştü. İlk defa bir strateji oyunu görüyordum ve daha sonra yıllarca yakamı kurtaramayacağım Azeroth'a ilk adımımı atmıştım. "Bu oyunu kim yapmış" sorusunu akıl edişim de aynı günlere denk düşüyor. Hmm, Blizzard Entertainment. Peki, memnun oldum Bli.. neydi? Hepsi bu. Başıma gelecekleri ah bir bilseydim...

1996'da bu sefer *Diablo* adında bir oyun herkesin diline düştü. Blizzard isminin oyunculara bir anlam ifade etmeye başlaması da tam bu döneme denk geliyor. *Diablo*'nun yarattığı fırtına öyle kolay kolay dinecek gibi değildi. Ne demek istediğimi anlamak için zamanı hızla ileri sarıp bugüne gelin, içinizdeki *Diablo III* oynama isteğini yoklayın. İşte o hissettiğiniz kıpırtı ta ilk *Diablo*'dan kalma, nesilden nesile aktarılan bir genetik bilgi o! Neyse biz ilk *Diablo*'ya, yani 1996 yılına dönelim. İşte o oyun bir dönüm noktasıydı. Hem oyun dünyası için, hem de Blizzard için. Artık gezegenler mi aynı hizaya girdi, yoksa yapımcılardan birkaçı şeytanla anlaşma mı yaptı bilmiyorum, ama sonuç olarak Blizzard aynen Arthas'ın Frozen Throne'un basamaklarını tırmanması gibi, efsane olmaya giden yoldaki basamakları teker teker tırmanmaya başladı. Sonrasını zaten biliyorsunuz. *Starcraft*, *Diablo II*, *Warcraft III*, *World of Warcraft*, *Starcraft II* derken, artık ne zaman Blizzard logosu görsek şartlanmış bir şekilde o oyunun diğerleri arasından sivrileceğine ve yıllarca oynanacak bir klasik olacağına inanır olduk.

Bir zamanlar Silicon & Synapse ismiyle anılan o küçük firma, inanması zor bir azim ve kararlılıkla büyüyerek bugünün oyun devi olan Blizzard haline geldi. Biz de Blizzard'ın 20. yaşını kutladığı bu ayda hem onun nereden nereye geldiğini, hem de bu 20 yılda oyun dünyasını ve bizlerin hayatını nasıl etkilediğini bir toparlayalım dedik. Başlayalım bakalım... Yazı ne zaman mı yayınlanır? "Bittiğinde."





THE LOST VIKINGS

Birbirinden farklı özelliklere sahip üç adet Viking'i yönetiyorsunuz bu oyunda. Koşup zıplayıp miğferiyle duvarları kıran Erik, kılıcı ve okuyla düşmanlarını alt eden Baleog ve düşman oklarını karşılamakla kalmayıp paraşüt ya da Erik için basamak olarak da kullanılabilen kalkanıyla Olaf. Basit bir platform oyununa bile farklı bir oynanış sistemini oturtmayı başarıyordu yani bu adamlar ta o zamandan. Haliyle, The Lost Vikings kısa sürede büyük başarıya ulaşıp zaman içinde türün klasikleri arasına girdi. Peki buna şaşırdık mı? Tabii ki hayır.



WARCRAFT: ORCS AND HUMANS

Strateji dendiğinde akla gelen ilk firmalardan olmanın yolu nedir? Elbette çok yolu vardır ama onlardan birinin şu oyunu yapmak olduğuna eminiz. Blizzard bu ilk strateji deneyiminde standardın dışına çıkan görevleri ve skirmish moduyla günümüzün gerçek zamanlı strateji türünü tanımlayan bir iş koydu ortaya. Aynı zamanda şu anda Warcraft hikâyesinde önemli yere sahip birçok karakterin doğuşu da ilk Warcraft'la gerçekleşmişti (Medivh'i o zamanlar hepimiz "kötü bir büyücü" olarak bilirdik gerçi, orası ayrı).

ZAMAN MAKİNESİ

1991

California Üniversitesi'nden mezun olan üç kafadar; Michael Morhaime, Allen Adham ve Frank Pearce, Silicon & Synapse adında, kendi halinde bir firma kuruyorlar. Başta sadece diğer oyun firmalarının yaptığı oyunları farklı sistemlere port etmeye odaklanıyorlar. Bu portlar arasında *J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol 1* de var (yıllar sonra da olsa bunu da oynayan şanslı azınlıktayım sanırım).

1992

Silicon & Synapse oyun portlatmaktan sıkılarak kendi oyunlarını yazmaya başlıyor. *Rock 'n Roll Racing* ve *The Lost Vikings* bu şekilde doğuyor. Bu iki oyunun dağıtımını Interplay yapıyor.

1994

Bu yılın başlarında 6.75 milyon dolara Davidson & Associates firması tarafından dağıtıcı hakları satın alınıyor ve şirket adını Chaos Studios olarak değiştiriyor. Ancak bu ismin çoktan kapılmış olduğu ortaya çıkınca bir kez daha beyin fırtınaları yapılıyor ve Blizzard Entertainment'ta karar kılınıyor. Aynı yıl içinde *Warcraft: Orcs and Humans* piyasaya çıkıyor ve dikkatleri üstüne çekmeyi başarıyor. Bu sırada *Blackthorn* ve *The Death and Return of Superman* oyunları arada kaynıyor.

1995

The Lost Vikings II ve *Warcraft II: Tides of Darkness* çıkıyor. *Warcraft II* oyun piyasasını sallıyor ve Blizzard ismi şimdilik fısıltı halinde de olsa kulaktan kulağa yayılmaya başlıyor.

1996

Warcraft II'nin genişleme paketi *Beyond the Dark Portal* yayımlanıyor. Aynı zamanda Blizzard,hayatının kararını vererek "Condor" isimli oyun firmasını ve üzerinde çalıştığı *Diablo* isimli oyunu satın alıyor. Condor'un adı Blizzard North olarak değiştiriliyor ve *Diablo* piyasaya çıkıyor. Oyunla birlikte yapımcının online servisi olan Battle.Net de oyunculara sunuluyor.





BLACKTHORNE

Blizzard'ın en hakkı yenmiş oyunlarından birisidir, zira çoğu kişi varlığından bile haberdar değildir. Androth kralının oğlu Kyle'ın hakkı olan tahtı geri almak için 20 yıl aradan sonra yurduna dönüşünü anlatan bir platform oyunu olan Blackthorne, bilenlerin kalbindeki yerini her zaman korumaya devam edecek. İmkanınız varsa birkaç yıl önce Gameboy Advance'e çıkan yenilenmiş versiyonunu bulup oynayın, pişman olmazsınız.

WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS VE BEYOND THE DARK PORTAL

Westwood Studios'un Command & Conquer serisiyle kızışan gizli GZS yarışında Blizzard, Warcraft II ile kesinlikle doğru bir hamle yaptı: Oyun zaman içinde iki milyonun üzerinde satış rakamına ulaştı ve 1996 yılında ödülleri tam anlamıyla silip süpürdü. Bir yıl sonra çıkan Beyond the Dark Portal ek paketi de bu başarıyı perçinledi. Hem ana oyun, hem de ek paket Warcraft I'in oynanışını her yönden geliştirirken Warcraft evrenin sınırları da yavaş yavaş genişlemeye başlıyordu. Turalyon, Khadgar, Deathwing, Lothar, Gul'dan, Ner'zhul gibi Warcraft dünyasının ünlüleri de ilk defa sahneye bu oyunlarla çıktılar.





DIABLO

İnsanı ilk dakikadan itibaren etkilemeyi başaran oyunlar vardır ya, Diablo onların bile arasından sivrilip "ilk saniyede vuran oyun" kategorisini icat etti. Tristram'a ilk ayak bastığım anı, o müziği, o atmosferi hiç unutmuyorum. Ve bu konuda yalnız olmadığımı da biliyorum.

Blizzard oyunları arasında kendine çok özel bir yer açmayı başaran Diablo, karanlık atmosferi ve bağımlılık yapan oyun yapısıyla bir kuşağı derinden etkiledi. O kadar etkiledi ki, adeta bir "selpak" haline geldi, insanlar Aksiyon-RYO türündeki oyunları tanımlamak için "Diablo gibi" terimini kullanır oldu. Şu an açıp baksak hâlâ online olarak oynayanı vardır, emin olabilirsiniz.

STARCRAFT VE BROOD WARS

Ve işte "o" oyun. Geliştirilme süreci sırasında bolca "Uzayda geçen Warcraft" eleştirisi aldı Starcraft. Fakat Blizzard, ne yaptıysa yaptı ve oyunu "Uzayda geçen Starcraft" haline getirdi. Starcraft gerçekten de çıkış fikirleri açısından klon havası veren sıradan bir oyunken bir anda oyun tarihinin en efsane isimlerinden biri haline geldi. Çıkışından bu yana 10 milyon civarı satması, neredeyse her incelemeden aldığı tam nota yakın puanlar, Guinness Rekorlar Kitabı'na girmesi ve aldığı sayısız ödül bile bunun başlı başına kanıtıyken, üstüne bir de Kore'de milli spor haline gelince kimsenin oyunun kalitesi hakkında bir şüphesi kalmadı. Çok geçmeden piyasaya çıkan ek paketi Brood Wars da selefinin başarısını tekrarlayınca Starcraft ismi birçok oyuncu tarafından gelmiş geçmiş en iyi gerçek zamanlı strateji olarak anılmaya başlandı.

1998

Starcraft adındaki efsanenin doğuşuna şahit oluyoruz. Koreliler başlarına geleceklerden habersiz, oyunu anlamaya çalışıyorlar... Ve daha yıl bitmeden *Starcraft* için yapılan *Brood War* ek paketinin çıkışıyla koca bir ulusun (Kore) yavaş yavaş Hydralisk'lere dönüşmesine şahit oluyoruz. *Warcraft Adventures: Lord of the Clans*, Blizzard'ın istediği kaliteyi tutturamayınca iptal ediliyor. Oyunun baş karakteri olan Thrall ise *Warcraft III*'te karşımıza çıkmak üzere gölgelere çekilir.

2000

İpler burada kopuyor. *Diablo II* bir geliyor, pir geliyor. Hâlâ bilgisayarlarımızda yüklü, silemiyoruz kendisini.

2001

Diablo II'ye ek paket, *Lord of Destruction* çıkıyor. Ömrümüzden ömür yiyor.

2002

Warcraft III: Reign of Chaos. Bir başka deyişle *DotA* ve bilumum mod çılgınlığın membası. İlginç bir de not düşelim: *DotA* aslında ilk başta *Starcraft 1*'e çıkmış *Aeon of Strifes* isimli bir moddur ama çılgınca oynanmaya başlaması *Warcraft III* versiyonundan sonra vuku bulur.

2003

Warcraft III: The Frozen Throne çıkar. The Lich King'in hikâyesi milyonları kendine ilk bu sırada hayran bırakır.

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF CLANS

Thrall karakterinin doğduğu oyun aslında Warcraft III değil, Warcraft Adventures'dır. Adından da belli olduğu üzere macera türünde hazırlanan oyun, yeterince iyi olmadığı gerekçesiyle Blizzard tarafından iptal edildi. Ancak daha sonra oyunun hikâyesinden esinlenen ve Christie Golden'ın kaleminden çıkan bir kitap yayınlandı ve Thrall karakteri de Warcraft III'te kullanıldı.

EN OYUNCU OYUN FİRMASI!

Blizzard iş ciddiyeti ve profesyonelliğiyle öne çıksa da, yabana atılmayacak bir özelliği daha var, o da espri anlayışı. Blizzard oyunlarında bir gelenek haline gelen geyik sözler (karakterlere sürekli tıklayınca söyledikleri sözler ve pop-kültür referansları) mesela... Warcraft 3'te Knight'lara tıklayınca "My favorite color is blue, no yello-" demesinden Pit Lord'un Jaina'yla sabah programına, Starcraft Observer'larının "I sense a soul in search of answers" diyerek kendi oyunlarına gönderme yapmasından kişneyen Valkyrie'lere... Blizzard'ın bu huyunu bilen oyuncuların favori işlerinden birisi birimlere teker teker tıklamak haline geldi (vahşice patlayan creepler de cabası!). Firma ayrıca her 1 Nisan'da gizemli bir ekibin yarattığı şakalarla gülmekten karnımızı ağrıtmayı da başardı. Terran üssünün birleşip oluşturduğu Terra-tron'dan 8-bit Molten Core'a, WoW'a yeni ırk olarak iki kişinin yöneteceği iki kafalı ogre'leri eklemekten Deckard Cain GPS sesine (fena fikir değildi bu aslında) kadar Blizzard Nisan ayına eğlenerek girmemizi hep garantiledi. Blizzard'da espri anlayışının neredeyse bir şirket prensibi haline geldiğinin bir kanıtı da, WoW GM'lerinin istek doğrultusunda oyunculara anlattığı fıkra ya da sorduğu bilmeceler.

DIABLO II VE LORD OF DESTRUCTION

Diablo 1'i çok sevmiştik evet ama tam anlamıyla kendimizi kaybetmemize neden olan oyun da Diablo 2'ydi. İlk Diablo'da yer yer dağılan o karanlık ve gizemli atmosfer, ikinci oyunda neredeyse dile gelmiş, konuşuyordu! Daha fazla eşya peşinde koşarken çoğumuz gençliğini tüketti bu oyun yüzünden (sabah 9'daki sınava Diablo 2 oynayarak hazırlandığımı hâlâ hatırlarım). Oyunun çıkmasından bir yıl sonra gelen ek paket Lord of Destruction ise durumu daha da umutsuz bir hale getirmeyi başardı. Çoğumuz ilk günden "elveda gençliğim" diyerek oyuna kapandı, bazılarımız uzun çabalar sonucu yakasını kurtardığını iddia etti, bir kısmımız da düzenli uninstall terapisiyle kendine gelmeye çalıştı. Fakat hâlâ, özellikle de dolunaylı gecelerde, canı Diablo 2 çekenlerin sayısı azımsanamayacak kadar fazladır (masaüstümde tekrar kurulmayı bekleyen bir Diablo 2 ikonu hazır bekliyor, doğru tahmin ettiniz).



BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ? 1

Starcraft yapımı sırasında sabırsızlanan bir grup oyuncunun "Operation: Can't Wait Any Longer" (Operasyon: Daha Fazla Bekleyemiyoruz) diye bir grup kurduklarını ve Blizzard ofisine gidip Starcraft betasını almaya çalıştıkları kısa hikâyeler yazdıklarını, Blizzard'ın da operation: cwal hilesinin yanı sıra özel teşekkürler altında credits ekranına onların isimlerini eklediğini?

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ? 2

Eğer Blizzard'da 5 sene boyunca çalışırsanız, şirket size öncelikle bir kılıç hediye ediyor. Bu kılıcın şekli her sene değişiyor. Eğer 10 sene boyunca çalışırsanız üzerinde Lordaeron arması olan bir kalkan kazanıyorsunuz. 15 senedir buradayım diyenlere ise 3,000$ değerinde platinyum şirket yüzüğü hediye ediliyor. Bu arada kılıç ve kalkanın plastikten falan değil gerçek kılıç-kalkan olduğunu eklemek istiyorum ve oha diyorum.

ZAMAN MAKİNESİ

2004

Sağır sultanın bile duyacağı, tüm oyun dünyasınınsa stratejilerini baştan kurgulamasına neden olacak bir oyun çıkagelir. *World of Warcraft*'tan sonra devasa online oyunların hem hedef kitlesi inanılmaz genişleyecek hem de piyasaya çıkan hemen her DVO "WoW-killer" unvanıyla anılacaktır. Ama sadece kısa bir süre için... Yine aynı yıl içerisinde Blizzard Avrupa ofislerini açmaya başlar. İnsan bir tane de Türkiye'ye açar yahu!

2005

Blizzard North kapandı. Blizzard tarihinin en büyük yaprak dökümü de bu dönemde yaşandı.

2006

Starcraft: Ghost "yeterli kaliteyi sağlayamadığı" gerekçesiyle süresiz olarak dondurulur. Kore'de bayraklar yarıya iner (yok, o kadar da değil)!

2007

Başta sadece beş yıl ömür biçilen *World of Warcraft* üçüncü yılını doldururken ilk ek paketi piyasaya çıkar; *The Burning Crusade*.

2008

İkinci ek paket, *Wrath of the Lich King* çıkar. *WoW*'un "yaşam öpücüğü"ne doymayacağı artık belli olmuş durumdadır. Blizzard sadece *WoW*'da 10 milyonun üzerinde oyuncuya hizmet sunarak inanılması güç bir başarıya imza atar. Tam bu sıralarda Activision, Blizzard oyunlarını dağıtan Vivendi'yi satın alır ve bu birleşmenin sonucu olarak adını Activision Blizzard olarak değiştirir.

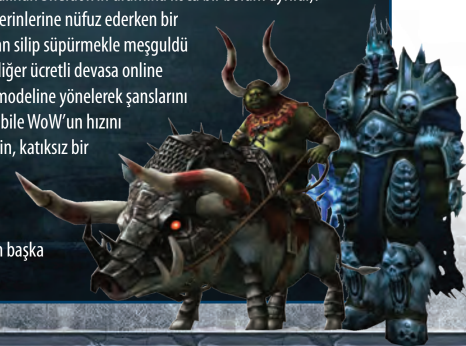


STARCRAFT: GHOST

Asla gün yüzü görememiş Blizzard oyunlarının ikincisi. Starcraft evreninde geçen bir gizlilik/aksiyon oyunu olarak tasarlanan Ghost, eğer piyasaya çıkmış olsa şüphesiz çok satacaktı. Buna rağmen prensiplerinden ödün vermeyi reddeden Blizzard, oyunun yapım aşamasının sonlarında, istedikleri kaliteyi yakalayamadıklarını söyleyerek oyunu süresiz olarak askıya aldı. Bize de Ghost'un yayınlanan ekran görüntülerine ve videolarına bakarak iç çekmek kaldı. Neyse ki oyunun ana karakteri Nova'yla sonradan Starcraft 2'de de karşılaştık da üzüntümüz bir nebze dindi.

WORLD OF WARCRAFT & THE BURNING CRUSADE & WRATH OF THE LICH KING & CATACLYSM & ?

Ve işte Blizzard hisselerinin tavan yapmasına ve koca bir oyun türünün ölümüne neden olan oyun; World of Warcraft. Yani belki de oyun tarihinin üzerinde en çok konuşulan, en çok tartışılan oyunu. Öyle popüler oldu, öyle tuttu ki gündelik hayatın parçası haline geldi, dizilerde, filmlerde karşımıza çıkmasına şaşırmaz olduk (en son The Big Bang Theory'de WoW hesabı çalınan Sheldon'ın dramına koca bir bölüm ayrıldı). Bir yandan popüler kültürün derinlerine nüfuz ederken bir yandan da rakiplerini piyasadan silip süpürmekle meşguldü WoW. Onunla baş edemeyen diğer ücretli devasa online oyunların bir kısmı Free2Play modeline yönelerek şanslarını bedava olmakta denediler. Bu bile WoW'un hızını kesemedi. Sevin ya da sevmeyin, katıksız bir gerçek var ki WoW, Blizzard adına büyük bir ticari başarı oldu. Her yeni ek paketi, her yeni yaması bu kadar olay olan başka oyun biliyor musunuz?



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS VE THE FROZEN THRONE

Warcraft III, yapım süreci boyunca o kadar çok değişim geçirdi ki Blizzard'ın üç boyutlu ilk oyunu olmasının da etkisiyle herkes Blizzard'ın galibiyet serisinin sonunda kırılıp kırılmayacağını merak etmeye başladı. Ama karşımızdaki Blizzard'dı, kolay pes etmeyecekti elbette. Ekip, Starcraft'a göre farklı bir yol izlemeye karar verdi ve oyuna kahraman sistemini ekleyerek RYO ve strateji türünün bir karışımını oluşturdu. Aynı zamanda Warcraft evreninin hiç bilinmeyen kısımlarının ortaya çıkması ve oyun alanının genişlemesi World of Warcraft'ın yaklaşan ayak seslerinden başka bir şey değildi, ancak o gürültü içinde bunu fark etmeyi kimse başaramadı. Bunların yanında inanılmaz verimli harita editörü sağ olsun, Warcraft III haritası olarak yola çıkıp bağımsızlığını kazanan oyunlara bile rastladık (evet DotA türevleri, lafım size!).





BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ? 3

Blizzard'ın Irvine, California'daki ana binasının girişindeki koca Orc heykelinin aslında Blizzard'ın çok önemli 8 prensibini temsil ettiğini biliyor muydunuz? Heykelin etrafında bu 8 prensip yazılı olarak da bulunuyor:

-Gameplay First (Öncelikle Oynanış)
-Commit to Quality (Kaliteye Önem Ver)
-Play Nice; Play Fair (Düzgün Oyna, Adil Ol)
-Embrace Your Inner Geek (İçindeki Geek'i Kucakla)
-Every Voice Matters (Herkesin Fikri Önemlidir)
-Think Globally (Evrensel Düşün)
-Lead Responsibly (Sorumlu Şekilde Yönet)
-Learn & Grow (Öğren & Büyü)

2009

Battle.Net 2.0 yayına girer ve böylelikle bütün güncel Blizzard oyunları birbirine bağlanmış olur.

2010

Starcraft II: Wings of Liberty piyasaya çıkar, Oyungezer çalışanlarının topluca fıymasının aynı tarihe denk gelmesi üzerinden çeşitli spekülasyonlar yapılsa da... Şey. Neyse, aynı zamanda senenin sonlarına doğru *World of Warcraft* da bir kez daha büyüyecektir, *Cataclysm* ek paketiyle koca dünyaya reset atılır, ağzımız açık kalır.

2011

Diablo III bu sene çıktı çıktı, çıkmadı yandın Blizzard... İki elim yakanda!!!

2012 ve Ötesi

Stacraft II: Hearth of the Swarm, yeni *WoW* ek paketi, *Warcraft filmi* ve şimdilik "gizemli" takılan yeni DVO *Titan*, Blizzard'ın gelecek planlarında yer aldığını bildiğimiz projeler. Yakın zamanda yayılmaya başlayan söylentiler henüz açıklanmamış bir proje daha olduğuna işaret etse de, bunun doğru olup olmadığını ancak zaman gösterecek.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Blizzard'ın işleri ne kadar ağırdan aldığının, ancak sonuçta ne kadar kaliteli ürünler ortaya koyduğunun canlı kanıtı. İlk Starcraft'ın bittiği günden beri Starcraft II için yanıp tutuşan oyuncuların istediklerine kavuşması tam 12 yıl sürdü. Ama sonuç olarak Blizzard o yılların hakkını vermeyi bildiğinden kimse oyun eline geçtikten sonra şikayet etmedi. Oyun çıkmadan önce "Asla Starcraft 1 tadı vermez bu ya, yıllardır kurulan dengesi var, onu tutturamazlar" diyenlerin öngörüleri de bir anlamda patlamış oldu. Oyun daha piyasaya çıkmadan beta versiyonuyla bile turnuvalarda kabul görüp e-spor alanındaki birçok profesyonel oyuncuyu kendine çekti ve bize de oturup deliler gibi oynamak düştü. Hâlâ da oynuyoruz!



DIABLO III

Eski travmalarımı uyandıracağından mıdır nedir, ben bu oyundan korkuyorum sevgili okur! Sanki o çıkınca yeniden işi gücü bir kenara sallayıp gözlerim kan çanağı olana kadar oynayacakmışım gibi geliyor. Artık daha fazla uykusuzluğa dayanamayacağım anlarda damardan kafein almak gibi uçuk fikirler aklımda döndükçe Diablo'nun dönüşü beni daha da endişelendiriyor. Bir de yakında betası başlayacak diyorlar, eğer bu söyleni gerçeğe döner ve oyun da 2011 sonunda piyasaya çıkarsa bu bildiğimiz anlamda bilgisayar oyunculuğunun sonu olabilir. En azından benim için.







BlizzCon, ilki 2005 yılında gerçekleştirilmiş ve Blizzard hayranlarının bir araya geldiği büyük bir etkinlik. California'daki Anaheim Convention Center'da gerçekleşen bu etkinlik o kadar büyümüş durumda ki yüzlerce dolarlık biletlerinin satışa çıkmasıyla tükenmesi arasındaki zaman dakikalarla ölçülüyor! Peki bu etkinlikte ne var da insanlar yırtınırcasına kapışıyor bu biletleri?

Neler yok ki! Genelde her BlizzCon'da bir Blizzard oyunuyla ilgili büyük bir açıklama oluyor. Mesela evvelsi yılın BlizzCon'unda WoW'un son ek paketi Cataclysm duyurulmuştu. Ondan öncekinde Starcraft II'nin üç oyun halinde geleceği, geçen senekinde ise Diablo III'ün son sınıfı ve Arena sistemi... Sadece bu değil tabii. Bizzat orada olmanın bir diğer avantajı da henüz piyasaya çıkmamış oyunları oracıkta oturup oynayabilmek. Adamlar üç BlizzCon'dur çatır çatır Diablo 3 oynarken biz burada kıvranıyoruz sizin anlayacağınız. Her katılana çeşit çeşit hediyeler de dağıtan Blizzard, oyuncular için altın değerinde olan ve başka yerden edinemeyeceğiniz beta-key'ler ve çeşitli oyun ıvır zıvırlarıyla da her katılana "seneye tekrar geliyorum" dedirtiyor. Ancak durun, dahası da var! Starcraft ve Warcraft turnuvaları, çeşitli dans, kostüm ve yetenek yarışmaları... BlizzCon'da olanları teker teker saymaya kalkmak bile yorucu gördüğünüz üzere.

Bunlar da mı yetmedi? O zaman iki gün süren BlizzCon'un kapanışında genelde fan kitlesi tarafından sevilen bir sanatçı ya da grubu konsere çağırarak olaya son noktayı koyduklarından bahsedelim. Şu ana kadar BlizzCon'da sahne alanlar arasında The Offspring, Ozzie Osbourne, Tenacious D ve Blizzard çalışanlarından oluşan TAFKAL80ETC grubu var.

Biletlerin kapış kapış gittiğini ve hatta etkinliğe katılamayan hayranlarının sitem etmeye başladığını gören Blizzard, 2009'da California'ya gelmekte ya da bilet bulmakta sorun yaşayanlar için BlizzCon'u online ortamda da yayınlamaya başladı, tabii yine ücret karşılığı. Yayını satın alan oyuncular da böylece kısmen de olsa o havayı solumuş oldu, üstüne de WoW ve Starcraft için özel oyun içi pet ve avatarlar verilmesi de hiç fena değildi hani. Ama bu yılki BlizzCon'dan çok daha kârlı çıkacakmışız gibi bir his var içimde. Zira geçen sene yayını satın alanlara doldurttukları geri dönüş formunda "Bir sonraki BlizzCon Online yayını için size ne güzellik yapalım?" sorusu da vardı. Ve seçenekler arasında bir adet "O demoları falan biz de oynasak ya?" varken kimsenin başka bir şeyi işaretlediğini sanmıyorum. Yani sıradaki BlizzCon'da evimizin mis ortamından kopmadan, son çıkan oyunların demoları oynama şansımız yüksek görünüyor.









BLIZZARD'IN EĞLENCELİ SIRLARI

Blizzard'ın oyuncular tarafından bu kadar sevilmesinin ve el üstünde tutulmasının tek nedeni yaptıkları oyunların kalitesi değil. Tabii ki işin o kısmı çok önemli bir faktör ama Blizzard'ı özel yapan yanı, bütün çalışanların yaptıkları işi sevmesi ve sahiplenmesi. Nasıl sevmesinler! Blizzard'da çalışmak sanırım bir oyun yapımcısının başına gelebilecek en güzel şeylerden biri. Adamların kampüsünde yok yok! Mesela tam teşekküllü bir spor salonuna sahipler. Basketbol ve voleybol sahaları, havuz, özel sinema salonu... Kim böyle bir yerde çalışmak istemez? Gerçi buraya kadar saydıklarımız artık neredeyse tüm büyük çaplı teknoloji şirketlerinin standardı haline geldi. Ama Blizzard'da tabii ki bundan da fazlası var. Firmanın genel merkezi, aklınızın alabileceği neredeyse her popüler film, oyun, kitap, anime, çizgi roman vs'nin bulunduğu muazzam bir kütüphaneye ve arşive sahip. Ve bütün çalışanlar bundan yararlanmakta serbest.

Çalışanlarına köleymiş gibi davranan firmaların haberlerine yabancı değiliz, bununla ilgili haberlere dergide de yer vermiştik hatta. Rockstar çalışanlarının eşleri küçük çapta bir halk ayaklanması başlatıyordu az kalsın, hatırlar mısınız? Blizzard'da ise durum çok farklı. Her fırsatta bir şeyler için kutlama yapmaya çalışan patronlarınız olduğunu düşünsenize. Cadılar Bayramı mı? Haydi kutlayalım! Yılbaşı? Daha yeni Cadılar Bayramı kutlaması yapmıştık ama önemli değil, haydi kutlayalım! Şükran Günü, Kabotaj Bayramı vs derken (Kabotaj Bayramı kısmında biraz abartmış olabilirim) Blizzard oyunlarının neden bu kadar eğlenceli olduğunu anlamaya başlıyoruz hafiften. Çünkü adamların işi eğlenceli. Çalışırken bu kadar eğlenirken ortaya sıkıcı işler çıkarmak için sanırım ekstra gayret göstermeleri gerekirdi. Bu arada Blizzard'daki patronların cömertliği burada da sona ermiyor. Lisans anlaşmasına sahip oldukları birçok şirketten gelen çizgi roman, figür gibi materyalleri her ay çalışanlarına dağıtmaktan eksik kalmıyorlar. Çeşitli maaş bonusları, hediye çekleri derken Blizzard'da çalışmak gerçekten de bir "lüks" haline geliyor. Eh, kampüsün girişindeki Orc heykeline bakınca anlamalıydık aslında.

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

4

Blizzard'ın üst düzey yönetim kadrosunun firmanın oyunlarıyla alakalı şarkılar yapan bir müzik grubu olduğundan haberiniz var mıydı? Şu anki adıyla TAFKAL80ETC (The Artists Formerly Known As Level 80 Elite Tauren Chieftain – Her Warcraft oyununda level sınırının artması sebebiyle en son bu isimde karar kıldılar) olarak bilinen grubun üyeleri arasında Mike Morhaime (bas gitar), Samwise Didier (vokal), Alan Dabiri (bateri), Dave Berggren (lead gitar), Chris Sigaty (ritm gitar) var. Bu adamların çıkıp da BlizzCon konserlerinde sahne aldığını düşününce yaptıkları işe imrenmemek elde değil doğrusu.

RÖPORTAJ

Not: Bu zararsız ve kısa söyleşiyi yaptığımız Blizzard GM'inin kimliğini firmanın çok sıkı güvenlik kuralları nedeniyle, ne olur ne olmaz deyip açıklamamaya karar verdik. Onun yerine adını Feriha koyduk. Meh.

Blizzard'da çalışmaya nasıl başladın? Tam olarak görevin ve pozisyonun nedir?
Yakın arkadaşlarımdan birinin Blizzard'da çalıştığını öğrendim ve CV'mi iletip iletemeyeceğini sordum. Aslında aramalarını bile beklemiyordum ama doğrudan mülakata çağırdılar! Üç yıldır buradayım ve ofise her girdiğimde hâlâ inanmakta zorluk çekiyorum buna. Pozisyonum resmi olarak Müşteri Servis Temsilcisi (siz buna Game Master diyorsunuz) ve gerçekten inanılmaz eğlenceli bir iş.

Blizzard gibi dünyanın en önde gelen oyun firmalarından birinde çalışmak nasıl bir duygu? Ne gibi avantajları ve dezavantajları var?
En büyük avantajı tamamen bedava olan şeyler, yani manevi tarafı... Cidden, yaptığımız her hareketin bu kadar büyük bir oyuncu topluluğu üzerinde böylesine büyük etkiye sahip olduğunu görmek muazzam bir his. Blizzard her açıdan muhteşem ve destekleyici davranıyor. Ve sadece iş konusunda da değil. Seni eğitiyorlar, fırsatlar ve terfi şansları veriyorlar. Dahası özel hayatında da bu destek devam ediyor. Sağlık hizmeti veriyorlar, ihtiyacın olduğunda danışmanlık ayarlıyorlar ve Blizzard ailesinin her zaman senin için orada olduğunu biliyorsun. Dezavantaj olarak ise gizliliği gösterebilirim. Birine nerede çalıştığımı söylerken çok dikkatli olmam gerekiyor. Çoğu insana bir Çağrı Merkezi'nde çalıştığımı söylüyorum. Tabii dezavantaj diyorum ama hepimiz bunun bizim kendi iyiliğimiz için olduğunun farkındayız (mesai dışında da işle meşgul olmak istemiyoruz ne de olsa). Ama yine de bazen sinir bozucu olabiliyor.

Blizzard çalışanlarında ne gibi özellikler arıyor? Her başvuranın şansı var mı? Süper çay, kahve yapabilirim.
Blizzard öncelikle diğer insanlarla nasıl konuşacağını bilen kişilerle ilgileniyor! En azından GM rolü için karşınızdaki kişiyle medeni bir şekilde nasıl iletişim kuracağınızı bilmeniz lazım. Geçmişte bu özelliğinizi güçlendirmiş başka işler yaptıysanız bu çok büyük bir artı tabii. Aynı zamanda oyuna karşı büyük bir sevgi ve bilgi sahibi olup iyi bir mizah anlayışına da sahip olmalısınız. *(Tamam, hemen başvuruyorum ben –Can)*
Hmmmm, aslında daha çok Red Bull dağıtacak adama ihtiyacımız vardı... Bir sorayım bakalım!

Bugüne kadar işte ya da iş sırasında başına gelen ilginç bir olay varsa bizimle paylaşmak ister misin? Bence istersin.
Oyun içinde aldığım en ilginç mesaj 79 yaşındaki bir kadındandı. Yatalak olduğu için bu oyunun torunlarıyla iletişim kurmak konusunda çok yardımı olduğunu söyleyip bize bu oyunu yarattığımız için teşekkür ediyordu. Okuduğumda neredeyse ağlayacaktım.
Ofisteki en ilginç deneyimim? Hmm, Cataclysm kutularımızı kapıp kantinde bekleyen yapımcı ekibe onları imzalatmak için sıraya girmemizdi sanırım. Daha önce o kadar kalabalık bir oda dolusu fan kitlesi görmemiştim!

GM olarak bazen oyuncuların saçma sapan sorunlarıyla uğraşmak zorunda kalmak akıl sağlığınızın sınırlarını zorlamıyor mu?
Bazen kafamı masaya gömmek istememe neden olacak sorularla karşılaşıyoruz aslında. Ama bunlar genelde sadece komik bir şey yapmış olmak ya da WowBash'e malzeme çıkarmak için yapılmış hareketler oluyor. Yine de arada bir (özellikle ticket sırası uzunsa) deliye dönmene de sebep olabiliyorlar! Çünkü onlar espri olsun diye yazmış olsa bile o ticket'a diğerleriyle aynı muameleyi yapmak zorundayız. Bir GM'in her türlü ticket'a mutlaka bir cevabı olmak zorunda.

Benimle dalga geçmenden biliyoruz ki Diablo III'ü oynadın. Nasıl buldun oyunu? Beklentilerini karşıladı mı? Biz ne zaman oynarız var mı bir fikrin?
Oyun çoooooooooooook iyi olmuş! Ama söyleyeceğim tek şey bu olacak! Yorum yok!

WoW oyuncularının bu isteği yapmasına alışkınsınızdır, biz de geleneği bozmayalım. Gitmeden bir de şaka alsak sizden? (Wowbash'e değil, dergiye basacağız, valla! :p)
Of, ben şaka konusunda çok kötüyüm. Gerçi Catalysm öncesinde süper bir şakam vardı:
Melee savaşan bir Resto Druid'e ne dersin?
Combat Log!
Gördün mü bak! Böyle de havalıydı işte.
Bu aralar kullandığım şakaya gelirsek;
Bir Undead'i küvete koyarsan ne elde edersin?
Tabii ki bir çorba!

BLIZZARD ENTERTAINMENT

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
SADECE **50 TL**

* Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.

2009 PAKETİ

TOPLAM 12 SAYI
SADECE **50 TL**

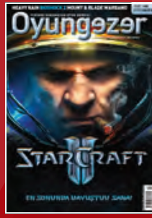




OCAK 2010



ŞUBAT 2010



MART 2010



NİSAN 2010



MAYIS 2010



HAZİRAN 2010



TEMMUZ 2010



AĞUSTOS 2010



EYLÜL 2010



EKİM 2010



KASIM 2010



ARALIK 2010



OCAK 2011



ŞUBAT 2011



MART 2011



NİSAN 2011

> **KAPAK:** Crysis 2
> **HEDİYE:** Shogun 2 ve Crysis 2 posterleri
> **İLK BAKIŞ:** The Witcher 2
> **İNCELEME:** Crysis 2, Shogun 2 Total War, Assassin's Creed Brotherhood (PC), Homefront, Dragon Age 2, DoW 2: Retribution, Rift, Yakuza 4
> **DOSYA KONULARI:** The Game, Nintendo 3DS

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ ESKISAYI@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, ad, soyad, adres ve telefonunuzla birlikte eskisayi@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** eskisayi@oyungezer.com.tr

inceleme



PORTAL 2

GERÇEKTEN VALVE'IN EN İYİ OYUNU OLABİLİR Mİ?

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **113. sayfaya** davet ediyoruz.



PORTAL 2



ÇÜNKÜ O BİR PATATES

-EREN OKKA

İTİRAF ETMELİYİZ Kİ *PORTAL*'IN EN BÜYÜK AVANTAJI ONDAN BELİRGİN BİR BEKLENTİMİZİN OLMAYIŞIYDI. Elbette ki Valve'ın bir grup üniversite öğrencisini işe alıp geliştirdikleri oyunu *Orange Box*'a dahil etmesi alışılmış bir durum değildi, fakat *Narbacular Drop* adı altında filizlenen basit bir fikrin *Portal* ile büyüyüp bulutlara uzanacağını hiçbirimiz tahmin etmiyorduk. Farklı bir bulmaca oyunu olduğu bilinciyle oturduk başına ve birkaç saatlik sıradışı tecrübenin ardından hepimiz aynı keyif ve tatmin duygusuyla ayrıldık oradan.

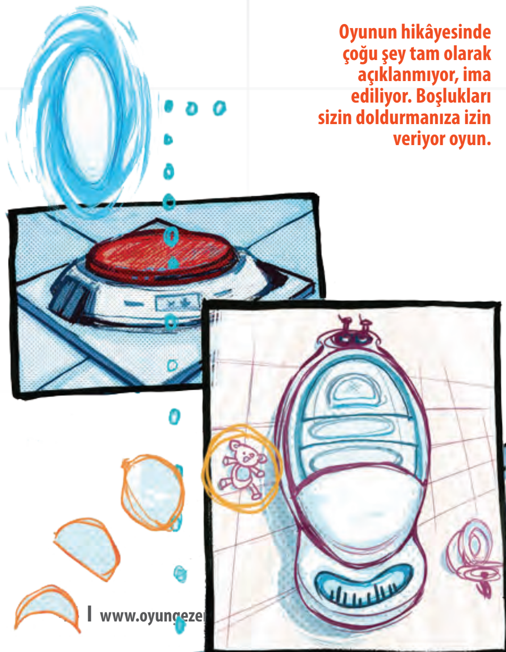
Devam oyunlarının lanetidir ki Portal 2 söz konusu olduğunda ne beklediğimizi biliyorduk: "Valve, isminde Portal geçen yeni bir oyun yapıyor ve sabırsızlıkla beklediğimiz bu oyun harika olacak." Dev bir hayran kitlesinin tavan yapan beklentilerini hakkıyla karşılamak kolay iş değil. Ama görünen o ki Valve bu ağır yükün altından nasıl kalkacağını başından beri biliyormuş... Hem de *çok iyi* biliyormuş!

HAYATA LİMONLARINI GERİ VEREN ADAM

Portal'ın bıraktığı yerden yüzlerce yıl sonrasındayız Portal 2'de. GLaDOS'un mağlubiyetinin ardından turuncu giysili, eli portallı, ağzı-var-dili-yok ana karakterimiz Chell birtakım olaylar sonucunda uykuya yatırılıyor. Tekrar uyandığımızda tek çare olarak çenesi düşük bir robotu, daha doğrusu "kişilik çekirdeğini" takip ediyor ve ot bürümüş test odalarının arasında kaçış yoluna koyuluyoruz. Derken GLaDOS uyanıyor ve azılı düşmanı, tek dostu ve deney faresi olan bizi yeniden göreve davet ediyor. Bu noktadan sonra bir yandan test odalarındaki bulmacaları çözüyor, bir yandan da Aperture Science'ın geçmişine dair önemli bilgiler ediniyoruz. Sudan çıkmış balık gibi dolaştığımız ilk oyunun aksine bu kez keşfedilecek büyük bir okyanus var karşımızda.

Portal 2'nin en güçlü yanları senaryosu, kurgusu, karakterleri ve sunumu diyebiliriz rahatlıkla. Karakter sayısı bakımından bu kadar fakir bir oyunun bu

Oyunun hikâyesinde çoğu şey tam olarak açıklanmıyor, ima ediliyor. Boşlukları sizin doldurmanıza izin veriyor oyun.





PC PS3 360

HÂLÂ HAYATTA MIYIZ?

Portal'ın sonunda çalan meşhur Still Alive parçası o kadar iyiydi ki, bu kez onun üstüne çıkabilecek bir yenisini hazırlayamayacaklarından endişe ediyordum açıkçası. Lakin oyunu bitirmemle endişelerim yerini gözyaşlarına bıraktı, dikenlerim tüy tüy oldu...

Kapanış parçası bir yana, oyunun içine gizledikleri parçalar bile bir harika. Indie rock grubu The National, Portal 2'ye özel bir parça hazırlamış ve bu parçayı sadece oyun içindeki bir radyodan dinleyebiliyorsunuz mesela. Melodisini duyar duymaz başında dikildim kaldım, yetmedi radyoyu yanımda götürmeye kalktım. Olmadı tabii.

Oyun içi çevre müziklerindeyse daha önce *Left 4 Dead*'de denedikleri dinamik bir sistem kullanmış Valve. Önceden kaydedilmiş farklı melodiler oyun sırasında belirli bir formüle göre üst üste bindiriliyor ve her oynayışınızda birbirine benzer ama farklı müzikler dinliyorsunuz oyun sırasında. Dahice!

Chell modellenirken Alésia Glidewell adlı Amerikalı sanatçı kullanılmış.

kadar etkileyici bir iş çıkarması da apayrı bir başarı. GLaDOS'u zaten biliyorsunuz; psikopat eğilimlerinin yanında bu kez hem Chell'e ve kilolarına fazlasıyla takılıyor hem de biraz daha anaç davranıyor. Oyunun yıldızıysa İngiliz aksanı (hatta güneybatı İngiltere, Bristol aksanı) ve "moron"luklarıyla Wheatley – şu mavi gözlü kişilik çekirdeği işte. Benim favorimse Aperture Science'ın kurucusu, bilim insanı Cave Johnson: *"Hayat size limon verdiğinde... limonata yapmayın. Hayata limonlarını geri verin! Sinirlenin! Senin lanet limonlarını istemiyorum!"*

Wheatley deyince aklıma onu yerden almamızı istediği sahne geliyor hep. Dur bakalım deyip elime almaktansa itekleye itekleye yerde yuvarlamaya çalışıyordum, o da bu sırada aynı dileğini art arda farklı cümlelerle tekrarlıyordu bana: *"Beni yerden alışını hatırlıyor musun? Beş saniye öncesini! Oooh, müthiş bir şeydi! Tekrar yapsana, tekrar al beni yerden!"* Sonradan öğrendim ki bu konuşmaların bir kısmı planda yokmuş aslında. Seslendirmesini yapan komedyen Stephen Merchant, eline verilen metinlerden yola çıkarak doğaçlama cümleler kurmuş ve bu kayıtlar daha sonra oyundaki yerini bulmuş.

Seslendirmelerin neredeyse tamamı diyalog değil monolog biçiminde olsa da harika. Wheatley söz konusu olduğundaysa sadece sesi değil, animasyonları da inanılmaz. Göz kapağı diyebileceğimiz parçalarının hareketleri bile söyledikleriyle uyuşuyor. Bu tarz detaylara gösterilen özen, gözünüzü onlardan kaçırmadığınız sürece, oyunu çok daha keyifli kılıyor. Normalde koşup geçtiğiniz bir yerde durup etrafınıza bakarsanız bir taretin üretim aşamasını baştan sona seyredebiliyorsunuz mesela. Peşinizden atlı kovalamadığı veyahut tabakhaneye tabak yetiştirmeniz gerekmediği müddetçe ağırdan alın ve oyunun keyfini çıkarmaya bakın. Sizi yaklaşık sekiz saatlik, yani ilk oyunun iki buçuk katı uzunlukta bir macera bekliyor. Co-op'un da fazladan rahat bir dört saati var. Daha çarpıcı bir rakam istiyorsanız şöyle diyeyim; ilk oyun 150 MB idi, bu oyunsa 10 GB boyutunda.



Merhaba, ben bir patatesim ve 1,1 volt elektrik üretiyorum.

AKLIN YOLU BİR

Portal'daki bulmacalar fazlasıyla minimalistti ve oyun mekanikleri portallar, düğmeler, ağırlıklı küpler ve hareketli platformlar gibi birkaç öğeye dayanıyordu hatırlarsanız. Portal 2 bu öğelerin sayısını bir hayli artırıyor ve yepyeni eğlenceliklerle karşımıza çıkıyor. Oyunun tanıtım videolarında da izlemiş olabileceğiniz mavi jel sizi zıplatıyor ya da daha doğrusu tepiyor (repulsion), turuncu jel hızlandırıyor (propulsion) ve beyaz jel değdiği yüzeyleri üzerinde portal açılabilir hale getiriyor (conversion). Ek olarak lazer ışınlarını dilediğiniz açıyla kırmanıza yarayan küpler (redirection cube) var ki ışınları alıcılara yönlendirmek veya taretleri yakmak için kullanabiliyorsunuz. Işık köprüleri (hard-light bridge) hem üzerine çıkıp yürüyebileceğiniz bir yol, hem de taretlerle aranızda bir koruma duvarı olarak iş görüyor. Zıplama tahtaları (aerial faith plates) sayesinde uzun atlayışlar gerçekleştire-

PATATES ÇUVALI

Portal 2'nin planlanandan yaklaşık on saat erken piyasaya sürülüşünün öyküsüdür:

1 Nisan: Bazı Steam oyunlarının içinde, alakasız yerlerde patatesler ortaya çıkmaya başladı. On üç adet bağımsız yapım oyundan oluşan oyun paketi The Potato Sack, Steam üzerinden %75'lik indirimle satışa sunuldu.

2-3 Nisan: Oyunların içinde bazı semboller bulundu ve bu sembollerin oyunları bir şekilde birbirine bağladığı keşfedildi.

4 Nisan: *Toki Tori* adlı oyundaki bir gizli bölümde Braille alfabesiyle yazılmış koordinatlar takip edildiğinde oyunun yapımcılarının çalıştığı binanın yakınlarında bir direk, direkte yeni bir sembol ve etrafında gerçek patatesler bulundu.

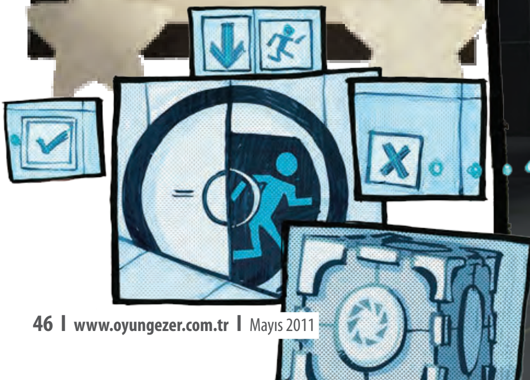
5-6 Nisan: YouTube ve Vimeo üzerinde sembollerle ilgili videolar ortaya çıktı. Videolardaki ipuçları takip edilerek yeni bir blog sayfasına ulaşıldı.

7-8 Nisan: Kodlar, achievement'lar... Gabe Newell'ın email hesabı hack'lendi ve çeşitli insanlara parçalar halinde resimler gönderildi. Parçalar birleştirilerek oluşturulan resimdeki mesaj çözüldüğünde, GLaDOS'un test amacıyla *Kick It* adlı oyunu olması gerekenden erken piyasaya sürdüğü anlaşıldı.

9-10 Nisan: Amnesia'daki şifreler çözüldü, tuhaf resimler ve yeni kodlar açığa çıkarıldı.

15 Nisan: GLaDOS@Home projesi başlatıldı. Potato Sack içerisinde yer alan oyunları oynayanların CPU gücü GLaDOS'un daha erken yeniden başlatılması için kullanılıyordu.

18 Nisan: Dünyanın dört bir yanından oyuncuların çabası sonucu Portal 2, planlanandan yaklaşık on saat erken satışa sunuldu.



Co-op bölümündeki dev ekranda oyun boyunca kaç portal açtığınız, kaç adım attığınız gibi istatistikleri görebiliyorsunuz.



HANGI PLATFORM?

Grafik kalitesi, kontrol rahatlığı ve yükleme süreleri arasında ufak farklılıklar olsa da bu farkların hiçbiri ciddi bir sorun yaratmıyor, dolayısıyla tüm platformlarda Portal 2'den aynı keyfi alabilirsiniz. Aynı sistemde split-screen co-op ise şimdilik sadece konsol sürümlerinde bulunuyor.

biliyor, gezinim boruları (excursion funnel) sayesindeyse havada belirli bir doğrultuda ağır ağır ilerleyebiliyorsunuz. Elementlerin hepsi özenle seçilmiş ve bölümler içerisinde başarıyla uygulanmış. Benim bir miktar canımı sıkan tek şey -en azından tek kişilik bölümlerde- potansiyellerinin oldukça ufak bir bölümünün kullanılması oldu.

Bulmacaların genel zorluk seviyesiyle ilgili kullanılabilecek en doğru ifade tam kararında olduğu. Olması gerektiği gibi yavaş yavaş zorlaşıyor ama hiçbir zaman belirli bir zorluğun üzerine, "roket bilimi" seviyesine çıkmıyor. İnsanlar bulmacaların birinde takılıp oyunu yarım bırakmasın diye bilinçli olarak yapılmış bir tercih sanırım bu. Ne yapmanız gerektiğini bulduktan sonra nasıl yapacağınızı keşfetmeniz ve uygulamanız zor olmuyor çoğu zaman.

Oyundaki bulmacalarla ilgili eleştirme ihtiyacı duyduğum yegane şey kendi yolunuzu yaratmaktansa doğru yolu bulmak üzerine kurulu olmaları – çoğu bulmaca yalnızca tek bir çözüme olanak tanıyor. Her bir odada nereye ulaşmak istediğinizi, oraya ulaşmak için nelere ihtiyaç duyduğunuzu adım adım kafanızda yerlerine oturturken, ürettiğiniz bazı çözümleri uygulayamıyor ve "niye ki!" diye isyan ediyorsunuz. Oyunun üzerimizde oluşturmak istediği etki gereğince bölümler arasında serbestlik beklentimiz yok zaten, ama bölümler içinde tek bir çözüme bağlı kalmaktansa bir miktar daha serbestlik sağlanabilirdi sanıyorum. Çok şükür bölümlerin hepsi akılcı çözümler gerektiriyor; diğer bir deyişle Portal 2 sırf bölüm tasarımcılarının kafa yapısını anlayamadığınız için kendinizi aptal hissetmenize yol açan oyunlardan değil.

ÇİFT GOYUN DENEYİ

Tek kişilik bölümleri yeterince zor bulmadıysanız endişelenmeyin, oyunun çok oyunculu bölümü olan co-op'ta kafanızın patlayacağını garanti ediyorum. Örnek mi istiyorsunuz? Zeminde açtığınız iki portal arasında bir aşağı bir yukarı hareket ederken, önceden bir portal aracılığıyla yönünü ayarladığınız lazer ışınını havada yakaladığınız küpü kullanarak taretlere doğru nişan almanızı gerektiren bölüm! Yaktın beni! Co-op'u ilk oynayışımda Danimarkalı biriyle eşleştim ve resmen kafayı kırdık o bölümde. Bir yerden sonra da işi şaklabanlığa vurduk ister istemez ve GLaDOS'tan azar işittik. Bizi birbirimize düşürmeye çalıştığı yetmiyormuş gibi bir de eğlencemize mani oluyor! Halbuki şaklabanlık yapıyorsak da bilim adına yapıyoruz biz, hıh!

İnternet üzerinden bir arkadaşımızla beraber Atlas ve P-body adlı iki robotu paylaşıyor ve GLaDOS tarafından teste tabi tutuluyoruz, olay özetle bundan ibaret co-op'ta. Bunu ilginç kılansa takım çalışmasına son derece uygun bir ortamda tek başınıza asla yapamayacağınız şeyleri yapmanıza olanak sağlıyor olması. En basitinden iki kişi demek dört portal demek ve bu da oyun mekaniklerinin çok daha etkili kullanılabilmesi anlamına geliyor.





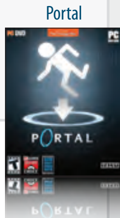




Önceki oyunda da bulmacalar arasında GLaDOS'u dinlemek keyif veriyordu ama, bu kez "buraya bulmaca çözmeye geldik" hissini daha az yaşatıyor oyun.

Portal 2 > Portal > Tag: The Power of Paint







SADECE FARKLI BİR OYUN DEĞİL ÇÜNKÜ, AYNI ZAMANDA DA İYİ BİR OYUN PORTAL 2.

Unutmadan, spoiler olmasa bile oyun mekaniklerine aşinalık bakımından tek kişilik oyun modunu bitirmeden co-op'a geçmemenizi öneririm.

Co-op'ta takım arkadaşınızla iletişim kurmak için kullanabileceğiniz üç yöntem var. Birincisi yazılı iletişim, ancak bu çok ağır işliyor ve derdinizi anlatmaya çalışana kadar aradan 99999 gün geçiyor. İkincisi sesli iletişim ki eğer imkanınız varsa mutlaka kullanın, mikrofonunuz yoksa da sırf Portal 2 için alın bir tane, acımayın. Çünkü böylesi hem daha etkili hem de daha eğlenceli. Son olarak bir de "işaret" sistemi var oyunda. Basit bir klavye-fare kombinasyonuyla eşinize "şuraya portal aç" şeklinde önerilerde bulunabiliyor, zamanlamanın önemli olduğu durumlarda üçten geriye sayabiliyor, görev dağılımı konusunda kararsız kaldığınızda (ya da tepeniz attığında) taş-kağıt-makas oynayabiliyorsunuz.

İlk oyundaki gibi tek kişilik zor görevler yok Portal 2'de, henüz yok en azından. İndirilebilir içerikler aracılığıyla ücretsiz olarak eklenecek olması sevindirici bir gelişme, ama oyunun kendisinin bir miktar eksik olduğu gerçeği değişmiyor. Co-op bölümünün de indirilebilir içerikler aracılığıyla zenginleştirilmeye uygun bir yapısı var. İnternette gördüğüm kadarıyla ilk oyuna harita tasarlayan insanlar çoktan Portal 2 için de çalışmaya başlamışlar. Oyun mekanikleri açısından ilk oyuna göre çok daha zengin bir içerik sunduğunu göz önüne alırsak, yakın zamanda yaratıcı çalışmalar göreceğizdir kısmetse.

KEK DEĞİL PASTA

Kendi adıma bir itirafta bulunmak gerekirse, sırf anlamsız savaş oyunlarıyla dolmuş şu FPS dünyasında adamakıllı bir iş yaptığı için dahi tam puan veresim geliyor Portal 2'ye. Veremiyorum elbette ama aynı şey *Mirror's Edge* için de geçerliydi mesela. Bir Valve çalışanı, Portal 2'nin şimdiye kadarki en iyi tek kişilik oyunları olduğunu ifade etmişti hatırlarsanız. Kişisel tercihlerimi bir kenara bırakırsam, *Half-Life 2* ile yarışır bir oyun olmuş ama daha iyi bir oyun olmamış açıkçası. Peki tüm bu abartılı görünen heyecan dalgasını hak ediyor mu derseniz evet, hak ediyor. Sadece farklı bir oyun değil çünkü, aynı zamanda da iyi bir oyun Portal 2. *Beklediğimden* iyi olmasa da, çok iyi bir oyun.

Portal 2'nin başarısını biraz da size esasında bir bulmaca oyunu olduğunu unutturabilmesine bağlıyorum. Bulmacaların arasına serpiştirilmiş hikâye ve diyaloglar yok oyunda, her şey oyun dünyasının bir parçası. İşin ilginç yanı, içinden bulmacaları çıkardığınız zaman geriye kalan şey bir oyundan çok bir anlatı oluyor. Etkileşimli bir film gibi Portal 2, özellikle son beş dakikasıyla beni benden alan.

Beklentileri karşılamak zor diyorduk ya hani, Valve bize beklediğimiz oyunu verdi: Portal gibi, ama ondan daha iyi.

NE İYİ NE KÖTÜ?

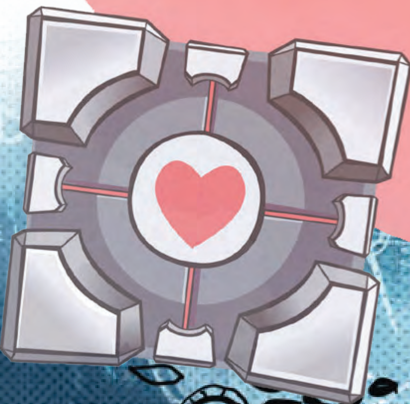

- Senaryo ve kurgu
- Karakterler ve seslendirmeleri
- Komedi unsuru
- Daha fazla bilim!


- Yükleme ekranları
- Daha fazla bölüm içerebilirdi

VALVE, BENİ DE İŞE AL!

Yapımcılar, Portal 2'nin geliştirme süreci boyunca belirli bir plana sadık kalmak yerine sürekli yeni fikirler üretip bu fikirleri test etmişler. Örneğin ilk planda GLaDOS bir yana, portal bile yokmuş! Daha önce bir tanıtım videosunda izlediğimiz ve bir nevi büyük elektrik süpürgesi olan Pneumatic Diversity Vent ve duvarlarda yürümemizi sağlayan bir jel sonradan oyundan atılmış. Jel demişken, oyundaki jellere ait fikrin *Tag: The Power of Paint* adında bağımsız yapım bir oyundan geldiğini biliyor muydunuz? Aynı ilk *Portal*'ın yapımcıları gibi bu oyunun yapımcısı olan üniversite öğrencilerini de Valve birkaç yıl önce işe almıştı.





HUGE SUCCESS!

- Tür: Bulmaca
- Yapım: Valve
- Dağıtım: Steam / Aral İthalat
- Sistem: İdeal
- Kutulu Fiyatı: Aral (80 TL) → Dijital İndirme: Steam (50$)
- Yaş Sınırı: 12+ → Dahası İçin: www.thinkwithportals.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

İsviçreli bilim adamlarının yaptığı bir araştırmaya göre Portal 2 harika bir oyunmuş.

9,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



NARİN SİMLERİMİ BİR CELLADA TESLİM ETMEK Mİ?! -CAN ARABACI

THE SIMS SERİSİNİN suyunun uzun zaman önce çıktığını düşünen biri olarak bu incelemeyi yapıyor olmamı nasıl garipsiyorum, tahmin bile edemezsiniz. Ama insanın başına ne geliyorsa meraktan geliyor işte. The Sims Medieval'ı duyunca Ortaçağ'a ve fantastik evrenlere bu kadar düşkün bir oyuncu olarak birbiriyle çok alakasız görünen bu iki konseptin nasıl harmanlandığını merak etmemem imkansızdı. O yüzden serinin bu oyununa bir kıyak geçmeye karar verdim, kendilerini ispatlamaları için aldım Simlerimi karşıma, tek tek sormaya başladım…

Daha önce herhangi bir Sims oyunuyla az çok haşır neşir olduysanız ilk bakışta gördükleriniz muhtemelen oldukça tanıdık gelecek. Ama sadece ilk bakışta... Daha dikkatli bakmaya başlayıp oyunun içine girdikçe The Sims Medieval'ın (TSM), Sims iskeletine oturtulmuş bambaşka bir oyun olduğunu fark edeceksiniz. Bir kere Simlerinizin temel ihtiyaç barları neredeyse tamamen kalkmış durumda. Eh malum, oyunda maceralara atılıp ona buna karşı savaşıp duruyoruz, o arada Simlerimizin konforuydu, eğlencesiydi, tuvaletiydi diye tek tek uğraşmak isteyeceğinizi sanmıyorum. Hem burada Ortaçağ'ı temel alan bir yapıdan bahsediyoruz, onca maceranın ve savaşın ortasında azıcık tutuversinler artık çişlerini de.

Sistem çeşitli açılardan budanmış olsa da komple çöpe atılmış değil. Açlık ve Enerji göstergelerimiz, yani Simlerimizin en temel ve hayati ihtiyaçlarından ikisi hâlâ bizimle. Bu ikisinin dışında yine önceki oyunları oynamış olanların hatırlayacağı gibi Simlerin anlık istekleri, TSM'de "Responsibilities" yani Sorumluluklar adı altında toplanmış. Bu kısımda her sabah saat 9'da belirlenen ve karakterinizin mesleğine göre çeşitlenen iki adet sorumluluk oluyor. Bunlar büyücü bir karakter için "iki tane büyü ezberle" ya da demirci bir karakter için "falanca Sim'in kılıcı kırılmış, tamir edip götür" gibi gündelik işler. Eğer size verilen süre içerisinde bu sorumluluklarınızı yerine getiremezseniz focus yani odaklanma özelliğinize eksi alıyorsunuz. Eğer Sim'inizin focus'u çok fazla düşerse yapmasını söylediğiniz şeyleri yapamayacak hale geliyor, dolayısıyla da bu sorumlulukları yerine getirip Sim'inizin focus'unu yüksek tutmak mühim. Buraya kadar saydıklarım Sims oyuncularına zaten çok yabancı gelmeyen şeyler. Ancak bir de oyunun Sims olmayan yüzü var...

KILIÇLI KALKANLI BARBIE'LER

Standart bir Sims ailesi yaratıp onları tek bir evin içine hapsetmek yerine öncelikle koca bir ülkeyi isimlendirip sonra da başına bir kral ya da kraliçe atıyoruz. Kral/Kraliçe olarak ilk işimiz oyunun bize sunduğu görev listesinden görevimizi seçmek. TSM'nin oynanışının temelini de bu görevler oluşturuyor; oyuna devam edebilmeniz için sürekli olarak bir görevin aktif olması gerek. Seçtiğiniz göreve göre bazen tek bir karakteri, bazen de iki karakteri birden kontrol ediyorsunuz. Siz onları ilgilendiren bir görev almadığınız süre boyunca bu Simler kafalarına göre etrafta dolaşarak günlük hayatlarına devam ediyor.

Krallığınızda ilk adımlarınızı atarken elinizde sadece bir Sim olsa da, görev tamamladıkça alacağınız kaynak puanları (RP) size elektrik, yol, su değilse de yeni binalar ve yeni mesleklerdeki Simler olarak dönüyor. Kazandığınız RP'leri harcayarak bir klinik yaptırırsanız o kuleyi sahiplenecek şifacı bir Sim yaratma şansı kazanıyorsunuz mesela. Ya da taverna yaptığınız zaman içinde demirbaş olarak bir adet billur sesli ozan da hediye geliyor. Böyle böyle krallığınızı geliştirdikçe haliyle içindeki Simlerin sayısı da artıyor. Daha fazla Sim de daha fazla yeni görev anlamına geliyor. Zira bazı görevleri sadece belli mesleklerden olan Simler alabiliyor. Hazır görevlere değinmişken unutmadan söylemeliyim ki, bazı görevler birden fazla çözüm şekline sahip. Bir büyücüyle bir şövalyenin aynı görevi yerine getirme şekilleri birbirinden çok farklı olabiliyor yani. Peki bu neden önemli? Rol yapma oyunu öğeleri eklemesinin dışında aslında burada ufak bir kurnazlık var. Bu sayede oyun bir Ambition'ı bitirdiğinizde aynı krallığı, aynı görevlerle tekrar oynamanız gerektiğinde farklı seçenekler vererek "güya" farklı bir deneyim sunuyor. Ama biz bunu yiyor muyuz? Pek sayılmaz. En fazla iki Ambition sonunda vazgeçeceksiniz muhtemelen. Ama ikinci denemenizde farklı kombinasyonları da görüp merakınızı giderdikten sonra oyunun önünüze koyduğu tüm Ambition'ları tek tek yapmaya kalkacağınızı sanmıyorum açıkçası (varsa azminiz, takdir ederim ama, orası ayrı).

BEN OLSAM

Ben olsam oyunu kısır bir döngünün içine sıkıştırıp oyuncuyu bir süre sonra sıkmak yerine daha fazla çeşitlilik sağlardım. Görevler dışında da Simlerin daha fazla serbestliğe sahip olması güzel olurdu. Ha, bir de en önemlisi, "Ya bunu yapabilirdik aslında ama ek pakete sakladık :)))" kafasından kurtulurdum derhal. Bakalım buna kaç tane ek paket gelecek?

Batarken güneş ardından tepelerin, veda zamanı geldi Simslerin... (Hayır, Monarch'ımın adı Tinky Winky değil)



BİR BÜYÜCÜNÜN EL KİTABI

Oyunda büyücüler büyülerini oluştururken rünleri birleştiriyor demiştik. Ancak oyun hangi büyünün hangi rünleri istediğini siz geliştikçe gösteriyor. Önceden biraz kopya çekmek isterseniz diye bu ufak kutucuğu hazırlayalım dedik biz de. Listeye geçmeden önce ufak bir hatırlatma; Order rünü 5. seviyede, Chaos rünü ise 10. seviyede açılıyor.



Beacon of Hope – Light, Energy, Chaos
Curse – Energy, Dark, Force
Flare – Energy, Fire, Light
Gale – Air, Force, Order
Ghostly Music – Air, Energy, Order
Growth – Light, Energy, Air
Inferno – Fire, Energy, Chaos
Magic Arrow – Energy, Air, Light
Mend – Energy, Order, Light
Miasma – Dark, Order, Fire
Sleep – Dark, Chaos, Force
Spirit Thief – Dark, Force, Air
Telepathy – Light, Energy, Order
Teleport – Air, Light, Chaos
Terror – Dark, Order, Energy

RYO öğeleri var demiştim az önce, değil mi? Gerçekten de aslında şöyle bir durup bakınca klasik Sims tarifinin içine bolca RYO sosu boca edildiğini görebiliyorsunuz. Özellikle bir maceraya falan çıktığınızda açılan seçenek pencereleri bazen bir RYO oynadığınız hissini veriyor. Üstelik bu maceraların çoğunun bir şekilde diğer Simlere bağlanmış olması ve yardımlaşmaya itmesi de krallığınızın bir bütün halinde geliştiği hissini verdiği için başarılı. Yine bir örnekle pekiştireyim bunu; büyücünüz krallıktaki Simlerde beliren davranış garipliğini araştırırken bunun büyük ve güçlü başka bir büyücünün işi olduğunu keşfediyor. Kötü büyücünün amacı ise krallığınıza saldırmak. Biz de kral olarak bir yandan büyücünün ruhlardan oluşan ordusunu yavaşlatmaya

The Sims Medieval



\>

The Sims 3



\>

The Sims 2





Başka bir Simle düello yaparken hem sağlığınıza hem de staminanıza dikkat etmeniz gerekiyor. Stance ve özel yeteneklerinizi kullanmayı da unutmayın!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ RYO öğeleri beklediğimizden başarılı ✔ Orta Çağ atmosferini güzel yansıtmış ✔ Meslekler ve maceralar eğlenceli ✖ Ambition kısmı sırf oyunu uzatmaya çalışmak için koyulmuş ✖ Kendini çok tekrar ediyor (onun sayesinde ben de ediyorum, kaçıncı söyleyişim bu!)

çalışırken, büyücü olarak da zihinsel bir büyü savaşına girişiyoruz. Yerimiz dar olduğundan çok uzatmadan hızlı geçiyorum bundan sonraki kısımları; kötü büyücünün peşinde olduğu madalyonu bulup aldıktan ve gerekli kumpası kurduktan sonra madalyonun yardımıyla kötü büyücüyü etkisiz hale getirip kafasını vurduruyoruz güzelce. E evet, kafasını vurdurmak! Daha önceki Sims'lerden pek de aşina olmadığımız bir sahne. Sonuç olarak hem kralı, hem de büyücüyü aynı anda kontrol ederek krallığınıza karşı yükselen büyük bir tehdidi yok etmiş olmanın verdiği o tatmin hissi RYO'ları aratmayan cinsten.

KRALLIĞINA WINTERFELL ADINI VERENLERİ KURTLAR KOVALIYORMUŞ!

Peki tamam… Kral, büyücü, şövalye bunlar süper, aksiyona giren cinsten karakterler. Peki ya demirci, ozan, şifacı, rahip gibi karakterler n'apıyor? Onların da diğer kahramanlardan eksik kalır yanı yok, merak etmeyin. Bilhassa demirci karakterle oynamaktan büyük keyif aldım. Zırh ve silah yaratırken kılıcın kalitesini belirleyecek bir mini-oyun oynamak oldukça güzel düşünülmüş. Aynı şekilde, ozanı oynarken de yazdığımız şiir ve

Dungeons and Dragons ya da The Sims, farketmez. Her halükarda Magic Arrow kullanmak büyük bir keyif!



piyesler için çeşitli mekanlardan "ilham" aldıktan sonra bunları kafamıza göre bir araya toplayıp ortaya bir şeyler çıkarmak da eğlenceli. Büyücülerin büyüleri de buna benzer bir sistemle, sizin dizdiğiniz rünlerin sırasına göre ezberleniyor (bkz. Kutucuk).

The Sims Medieval aslında hiç de fena bir oyun değil. Ancak oyunun çok ciddi bir sorunu var ki, puanının düşmesinde bunun inanılmaz etkisi var. Az önce de bahsettiğim gibi oyun kendini çok fazla tekrar ediyor. Görevlerin çoğu oldukça başarılı hazırlanmış olsa da bir yerden sonra aynı yere saplanmaları kaçınılmaz oluyor ve oyun size her şeyi sil baştan yaptırdıkça hevesiniz kaçıyor. Yine de, Ortaçağ'da bir krallık yönetmek gibi bir hayaliniz varsa, bunu gerçekleştirebileceğiniz en güncel oyunun The Sims Medieval olduğu da tartışmasız bir gerçek. En azından *The Game of Thrones*'un strateji oyunu piyasaya çıkana kadar... (Evet, onu da yapıyorlar!) @



Yeni binalar ekledikçe daha bir güzelleşiyor, gelişiyor krallığımız. Ancak yine de abartıp çok çılgın projelere girişmeye kalkmayın tabi.



→ **Tür:** Simulasyon → **Yapım:** The Sims Studio → **Dağıtım:** Electronic Arts → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 90 lira → **Dijital İndirme:** --
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.carls-sims-medieval-guide.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Daha iyi olabilecekken kendini tekrar edişiyle elindeki fırsatı harcasa da yine de bir denemeye değer.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ Muhteşem hikâye ✔ Gerçek macera oyunu ruhu ✖ Düşük çözünürlüklü grafikler (bence güzel) ✖ Aksiyon kısımları (bence makul) ✖ Kolay bulmacalar (bence zor)

UNUTMAK İSTEMEDİĞİNİZ HATIRALARINIZ VAR MI? -B. EMRE ÜLGEN

Gemini Rue

EŞSİZ ÇÜNKÜ
Gemini Rue, başından sonuna değin cazibesini yitirmeyen, ilk karesinde hissettirdiği yenilik heyecanını bittikten sonra da sürdürebilen, son zamanların tek safkan macera oyunu.

'GEÇMİŞ ZAMAN OLUR ki hayali cihan değer ayol... Huu, işitiyor musun Mücellanım?' diye söylenen bir pinpona dönüşmüş, oyunların mı pırıltılarını yitirdiğini yoksa kendi heyecanımın mı eksildiğini bulmaya çalışırken, Gemini Rue sevinçli bir haber, güzel bir cevap gibi geldi. Ben oyunun ilk karesinden itibaren öyle heyecanlandım ki bir nevi genceldim; gözlerim büyüdü, saçlarım parladı, hani nerdeyse bacaklarım uzadı (böyle içi geçmiş yazarın gençleşmesi de Ay Savaşçısı'nın dönüşümü gibi olacak tabii ki). Üstelik Gemini Rue'yu bunca beğenmemin sebebi görünüş ve oynanış olarak eski maceralara benziyor olması değil (geçen ay incelediğim ve yine eski macera oyunlarına özenen *Edna & Harvey*'den sonra nasıl bıktım, nasıl usandım o köhnemiş arayüzlerden anlatamam). Teknoloji olarak ne kullanılırsa kullanılsın bir macera oyununun asıl gücünün hikâyesinde gizli olduğunu, güzel bir öykünün gizini içinde tutabildikçe -90'ların başındaki macera oyunlarından daha mütevazı grafiklerle bile- kendisini bir oturuşta tıknefes oynatacak kadar muazzam olabileceğini doğruladı bana Gemini Rue.

O ÇOCUK VAR YA O SENDİN

Merkez 7 isimli pek de iç açıcı görünmeyen bir tesiste, oyunda yöneteceğimiz iki karakterden biri olan Delta-Altı'nın hafızasının zorla silindiğini gösteren bir sahneyle açılan Gemini Rue, daha o ilk dakikada, sonucu değiştirmeyecek olmasına rağmen çırpınmamıza, görevlilere yalvarmamıza izin vermesiyle farklı, detaylı bir oyun olduğunu belli ediyor. Kasvetli fakat benzerlerinden farklı olarak karanlığı çok güçlü ve gerçekçi bu distopya, iki farklı hikâyeden oluşuyor. Merkez 7'de neden rehabilite edildiğini bilmeyen Delta-Altı'nın kaçış hikâyesiyle, kayıp arkadaşını arayan mazisi karanlık polis Azriel Odin'in macerası önce iki ayrı çizgide, şahane bağlanmış son çeyrekte ise iç içe geçmiş bir şekilde anlatılıyor. Azriel Odin'i yönetirken arkadaşımızı bulmak için Boryokudan isimli uyuşturucu mafyasına tebelleş oluyor, Delta-Altı'yı oynadığımız kısımlarda ise günlük eğitimlerimizin arasında bu merkezden kaçma planları yapmaya çalışıyoruz. Gemini Rue'nun en beğendiğim yanı hikâyesini hiçbir empati numarasına başvurmadan olanca sertliği ve soğukluğuyla anlatması oldu. Kara filmlerle bilimkurguyu birleştiren bu anlatım tarzı, karakterle duygusal bir bağ kurmanıza izin vermiyor fakat öyküdeki merak unsuru o kadar çekici ve arkaplanda sağlam bir hikâyenin olduğu ilk sahnelerden bile o kadar belli ki, ilk beş dakikasından sonra Gemini Rue paçanızı bırakmıyor. Beklenmedik sonuyla muntazam bir bütüne tamamlanan oyunun, hafıza ve kader hakkında sorduğu sorularının da, kendilerini ele vermeyen karakterlerinin de uzun süre oynayanların aklında dolanacağına inanıyorum.

Asıl derdi hikâyesini duraksız bir ahenk içinde anlatmak olan tüm oyunlardaki gibi Gemini Rue'nun bulmacalarının da çoğu gündelik hayatta karşılaşılabilecek sorunlardan ibaret. Bu yüzden ve ipuçlarının da oldukça açık olması nedeniyle Gemini Rue kısmen kolay bir oyun. Fakat ben hikâyenin ortasında sırıtan olmadık bir bulmaca yerine daha küçük meseleleri çözerek ilerlediğimiz daha inandırıcı oyunları tercih ettiğimden, bu durum benim için bir kusur sayılmaz (ama puanını kıracağım tabii, sonra elim bol diye forumda 'oooh oh suyundan da koysaydın' diye dalga geçiyor benimle okuyucular). Bunun yanısıra bir de 'benim' diyen her macera oyuncusunun bütün kalbiyle nefret ettiği aksiyon kısımları var Gemini Rue'da. Hem de zorluk seviyesini ayarlayabileceğiniz denli önem verilmiş bu kısımlara. Fareyle dünyaları kurtaran hımbıl bir masabaşı Kolombosu'yken bir anda klavyeye, hem de beş tuşla kotarılabilecek aksiyon kısımlarına uyum sağlamak kimi oyuncular için zorlayıcı olabilir (ama ben ki oyunu bitirdim, artık utanın dırlanırsanız).

Gemini Rue'yu gören elitist oyuncuların en çok burun kıvıracağı husus ise şüphesiz oyunun düşük çözünürlüklü grafikleri olacak. Zira bu zamanda artık tanımsız bir sayı gibi bu çözünürlük: 320x200! (*The Last Express*'in peluze gibi grafiklerini beğenmeyen çok havalı bir okuyucum var, ona göndereceğim bu oyunu ibret olsun diye). Oyunun renk paletinin oldukça koyu tonlardan oluşması ve bazı odaların birbirine benzemesi de kimine rahatsız edici gelebilir ama ben yazının başında belirttiğim gibi hikâyenin akışına kapıldığım ve oyunun geçtiği dünyaya bu karanlık, birbirine benzer sokakları, gri odaları yakıştırdığım için şikayetçi değilim (dahası bir Ankara keçisiyim ben, evimdeymişim gibi hissettim oynarken). Üstelik böyle eski püskü görünmesine rağmen pek hoş yağmur animasyonlarına, suya yansımalar gibi hoş detaylara da rastlayacaksınız oyun boyunca.

SANKİ VE DELİYDİ

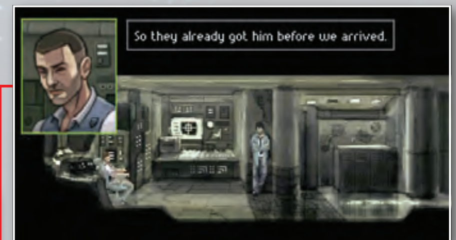
Hasetimden yazının sonuna kadar bahsetmeyeceğim diye kendimi tuttuğum en önemli detay ise Gemini Rue'nun, -minimal ama çok yerli yerinde kullanılmış müziklerini hazırlayan Nathan-Allen Pinard'ı saymazsak- tek bir kişinin, Joshua Nuernberger isimli bir üniversite öğrencisinin eseri olması. Hoş oyunun arkasında bir kişi değil bir ekip de olsaydı Gemini Rue'yla ilgili olumlu düşüncelerim değişmeyecekti. Fakat böyle olunca en son *The Longest Journey*'i bitirdiğimde hissettiğim hınçla karışık bir hayranlık duydum; bu kadar bütünlüklü, güzel bir hikâye yaratmış olmanın bir insana vereceği mutluluk ne kadar büyüktür diye düşündüm. Ardından, habire kendiyle uğraşan, geçmişteki iletişimlerinden, ilişkilerinden sonsuz pişmanlık duyan birisi olarak Gemini Rue'nun aklıma soktuğu şu soru başıma üşüştü:

Hafızamı kaybetsem yine aynı kişi olur muydum?





Gemini Rue'nun afallatıcı sonuna yaklaşırken.



O kadar emin olma.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Uzun zamandır gönül indirdiğimiz döküntülerden sonra hakiki bir "macera" oyunu Gemini Rue.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Joshua Nuernberger → **Dağıtım:** Wadjet Eye Games → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** Wadjet Eye Games (14.99$)
→ **Dahası İçin:** www.wadjeteyegames.com/geminirue.htm

PC

BEN OLSAM

Ben olsam, oyunun içine girdiği anlamsız rutini kıracak bir şeylere yoğunlaşır, oyuncunun oyundan sıkılmasını önlerdim. Bak *Dungeon Keeper 2*'ye (ki zaten bakmışsın), onda hiç böyle oluyor muydu?



Zindan geliştirmekten arta kalan vakitlerinde dövdüğü kahramanlarla birlikte poz vermekten çekinmiyor Dungeon Lord'umuz.

Dungeon Keeper 2



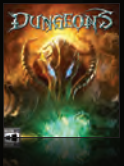
>

Evil Genius



>

Dungeons



HORNY BUNU GÖRSEYDİ MEZARINDA TAKLA ATARDI -CAN ARABACI

Dungeons

ESKİNİN BAŞARILI SERİLERİNİ diriltme çalışmalarına artık hepimiz alıştık sanırım. Özellikle yaşını başını almış, kıdemli oyuncular tarafından özlemle anılan oyunların ve de türlerin güncellenip bugüne uydurulmaya çalışılması o kadar fena bir fikir de değil aslında. En azından teoride. Dungeons da bu fikirden yola çıkmış çıkmasına da, hiç çıkmasaymış daha mı iyi olurmuş diye düşünmeden edemiyorum...

Dungeons, 90'ların sonunda bir fırtına gibi esip geçen *Dungeon Keeper* serisinin ayak izlerini takip ediyor, en azından deniyor. Mantık yine aynı (hatta biraz fazla aynı). Bir yandan zindanımızı genişletmeye çalışırken, öte yandan da altın, deneyim ve macera için zindanı basmaya kalkan kahramanlara hadlerini bildiriyoruz. Bu basit, sade mantığın arkasına korkunç derecede eğlenceli ve mizahi bir oyun yerleştirmeyi başaran *Dungeon Keeper*'ın aksine Dungeons, hedefi pek de tutturamıyor. Siz yine "zindanımı geliştireyim, şu yaratığı da yanıma katayım, aman kahramanlar geldi hemen icabına bakayım" derken, bir süre sonra yaptığınız şeyin aslında implerinize... pardon, goblinlerinize kazacak yeni yerlerin emrini vermekten başka bir şey olmadığını acı içinde fark ediyorsunuz.





Impleriniz oyun boyunca kolunuz bacağınız olarak görev alacak. Ondan bir gözünüzü onların üzerinden ayırmayın!

Tahtınızı ve kalbinizi çalan arkadaş işte bu. Yakalayın!

GOBLİNDEN HİZMETKAR, SUCCUBUSTAN YAR OLMAZ

Oyunun yine *Dungeon Keeper*'dan görüp heves ettiği esprili anlatım tarzının yanına bir de hikâye eklemeye çalışıyor tabii. Şöyle ki, Deimos adındaki şeytani zindan efendisinin kız arkadaşı olan Calypso, Deimos'a ihanet ederek tahtı ele geçirir. Hem hükümdarlığını hem de kız arkadaşını kaybeden Deimos ise olanlara gayet sakin bir şekilde tepki *vermeyerek* gücünü geri kazanmak için zindandan zindana koşmaya başlar. Bu sırada yegane yoldaşları da Calypso'nun ihanetine Deimos'tan bile çok tepki gösteren goblinler olacaktır. Sizi bilmiyorum ama ben şu hikâyeyi anlatırken bile esnedim açıkçası. Buna bir de sürekli araya sokuşturulan zoraki ve komik olmaktan uzak bayat esprileri de ekleyin. Diyalogları okurken gülmek ya da eğlenmeyi geçtim, birçok kere "komik miydi bu şimdi?" diye düşünürken buldum kendimi.

Konuyu boş verip oynanışa geçelim. Zindanımızı ziyaret eden kahramanları, içeri adım atar atmaz zınk diye kesmek pek akıllıca bir hareket değil. Zira bunları öncelikle, benim "Hansel ve Gratel metodu" olarak adlandırdığım bir süreçten geçirmek bize çok daha fazla kazanç sağlıyor. Zindanımıza gelen her kahramanın kendince hedefleri var. Kimisinin amacı sadece cebini doldurmak, kimisi yeni bir parça zırh bulmak istiyor. Bu noktada kahramanları öldürmeden önce onlara istediklerini vermek oldukça önemli. Arzularını tatmin edip Soul Energy açısından şişmanlattığınız kahramanların geride bıraktıklarını görünce, çabaladığınıza değdiğini anlayacaksınız. Başlarda çok fark etmiyor belki ama bir yerden sonra zindan planınızı buna göre kurmanız gerekiyor. Girişi çeşit çeşit yaratıkla doldurup kahramanları anında öldürmek yerine, yemlerini önceden hazırlayarak, başlarına geleceklerden habersiz bu zavallıları acımasız tuzaklarınızın içine çekebilirsiniz. Tabii bu "kahraman besleme" sevdasına fazla kaptırırsanız, gereğinden çok güçlenen düşmanın *Benny Hill* müziği eşliğinde sizi zindanın en ücra köşelerine doğru kovalayacağından şüpheniz olmasın.

Aslında o kadar da fena değil sanki, değil mi? Kahramanları labirentte yolunu arayan fareler misali gözlemlemek ve hatta onları kaçınılmaz sonlarına doğru yönlendirmek eğlenceli olmalı diye düşündüğünüzü biliyorum. Ancak Dungeons'ın en büyük sorunu burada ortaya çıkıyor; yeni elementler ekleye ekleye bu fikri geliştirip başarıya ulaştırabilecekken yerinde sayarak size sürekli aynı şeyi yaptırıyor. Bir yerden sonra da yine yukarıda dediğim gibi tek yaptığınızın goblinlerinizle tünel kazmak ve aynı yaratık çağırma çemberlerini aynı yere kurmak, aynı noktalara hazine yerleştirmek olduğunu fark ediyorsunuz. Potansiyeli hiç yok değil, ancak abisine benzemeye çalışıp da onun gölgesinde kalan ufak bir kardeşten de farkı yok şu haliyle Dungeons'ın.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Sıkılmaya başlamadan önce biraz eğlenebilirsiniz ✓ Müzikler fena değil ✗ Kendini fazlasıyla tekrar ediyor ✗ Espriler kötü ✗ Dungeon Keeper modelinden yanlış kopya çekmiş, otur sıfır!

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Sadece Dungeon Keeper'a çok hasret kaldıysanız oynayın. Ki o zaman bile aradığınızı bulma şansınız pek de yüksek değil.

5,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Realmforge Studios → **Dağıtım:** Kalypso Media / - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 39.99$
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.dungeons-game.com

İŞİN BİTTİ ARTIK, SARKIK GERDANLI BAYAN -B. EMRE ÜLGEN

BLACK MIRROR III

Bu yazıyı *Black Mirror III*'ün baş döndürücü hızına özenerek yazacak olsam, şöyle başlamam gerekir: Yedi nokta beş, yedi nokta beş, yedi nokta beş. Zira bunca devam oyunu oynadım, ne bir seriye son bölümünden başlayacak kadar cin fikirli yeni oyunculara (yerli dizi değil ki son bölümünü izlesen geçmiş on sekiz sezonu anlayasın a yavrum), ne de aklı detayları tutmayan eski oyunculara aldırış eden, hatır gönül dinlemeden haldır huldur başlayan bir oyunu ilk kez görüyorum. Bu yüzden seriye yeni başlayanlara bu oyundan da bu yazıdan da bir hayır gelmeyeceğini şimdiden belirtiyor, ikinci oyunu oynamış okurlarıma ise David Lynch filmi izlemiş apartman yengesi şaşkınlığında sormak istiyorum:

Kız ölmemiş, he mi?

MİLİM MİLİM İZLEDİM

Serinin iki yıl önce çıkmış olan ikinci bölümü, birçok yönden oldukça keyifli bir oyun olmasına karşın arkası yarın uydurukluğunda, olmayacak bir yerde bitmiş, en çok da bu yüzden eleştirilmişti. Fakat boşuna mı söylenmişiz nedir, çünkü bize anlatılan kısmı hırp diye kesilen o gecenin devamından -hikâyenin çapına göre biraz fazla uzatılmış da olsa- 12-13 saat süren bir oyun yaratmış Alman yapımcı Cranberry Production. Hoş, serinin finali olmasına rağmen bu bölümün sonu da başarısız bana kalırsa (la dedi mi lo demeyen yazar). *Black Mirror II*'nin bitişinin birkaç dakika sonrasını gösteren ilk sahnede, Darren Michaels'ı ormanda dörtnala kaçarken izliyor, Black Mirror Malikanesi yangınını araştırmaya gelen polise doğru, elinde bir meşaleyle koşuşunu görünce "lanetten aklı bulandı zaar" diye düşünerek tutuklanmasına şahit oluyoruz. Hem bu yangının hem de ikinci oyunda tanık olduğu birçok cinayetin sorumlusu olarak yargılandığından, Darren'ın evvela kendini aklaması sonra da Gordon Ailesi'ne musallat olan lanetin sırrını çözmesi gerekiyor.

Black Mirror'ın öyküsünün can damarı olan uğursuz kan bağı ve perili köşk teması çekiciliklerini koruyor fakat nedense hikâyenin işlenişinde bir geri adım atılarak, ikinci bölümün ikili ilişkilere, aile kurumunun acayipliklerine eğilen anlatımı yerine ilk oyunun korku odaklı, karanlık anlatımına geri dönülmüş. İlk kertede kulağa hoş gelen bu değişimin oyundaki uygulaması ne yazık ki biraz yalınkat, hafif de yavan kalmış: Darren'ın ruhunu ele geçirmeye çalışan Mordred'ın ortaya çıktığı kısımlar çok bilindik ve bayat. Ama belli ki bu bastırılmış kötülük, içimizdeki şeytan fikrini oyun yapımcıları çok sevmişler. Öyle ki, oyunun ilerleyen bölümlerinde klasik bir şeytan çıkarma sahnesi bile var ancak bu kısımlar da, kötü olduğunu ancak gep gep geğirerek konuşmasından anladığımız Mordred'in seslendirmesi yüzünden ürkütücü olmaktan uzak.

Eski püskü korku numaralarını saymazsak, *Black Mirror*'ın hikâyesi hâlâ baştan çıkarıcı bir kötücüllükle çevrili. Özellikle diyaloglar, önceki serinin oyunlarında olduğu gibi oyuncuyu bıktırmayacak bir ferahlıkta yazılmış. Darren, başına gelenlerden sonra ikinci oyundaki kadar gamsız bir karakter değil, tecrübeleri sonucunda o alaycı halinden acı bir ironikliğe geçmiş ancak hâlâ hoşsohbet biri. Bunun yanında oyun boyunca karşılaşacağınız karakterler de hep kendilerine has renkleri olan kişiler (özellikle Müfettiş Spooner'a çok güldüm, "illet illet illallah" dedirtmesine rağmen didişmekten de gizli bir zevk duyduğunuz biri gibi). Ama *Black Mirror II*'deki kadronun yarısından fazlası öldüğünden önceki bölümlere nazaran daha suskun bir oyun *Black Mirror III*.

BEN OLSAYDIM

Black Mirror II'nin, gündelik yaşamın keşmekeşiyle doğaüstü olayların esrarını birarada anlatan anlatımından vazgeçmez, ilk oyunun korkuya dayalı ama bir o kadar da ağır anlatımına geçmezdim. Gerçeğe daha yakın ve dolayısıyla daha sert, irkiltici bir üslup bana kalırsa bu serinin deliliğe yakın hikayesine daha çok yakışmıştı.

HER ŞEYİ AYNAMDAN

Yazının başında belirttiğim, oyunun geçmişini yeni oyunculara anlatma zahmetine girmemesi halinden başka, bir *Black Mirror* klasiği olan 3. sınıf film sonu da mevcut tabii (bu vesileyle en sevdiğimiz ucuz filmi de analım, ismiyle müsemma: *Vahşi Şeyler*). Ama bu sefer, önceki bölümlerdeki gibi dam-





Oyunun en irkiltici kısımları bu evin içinde geçiyor.

Turistik bir kahraman olduk: seri katil.



ÇIKAN KISMIN ÖZETİ

1- **Black Mirror (2003):** Serinin ilk oyunu, büyükbabasının intiharı üzerine Samuel Gordon'un, 12 yıl sonra Black Mirror Malikanesi'ne dönüşünü takip eden olayları konu ediniyordu. Geçmişi karanlık biri olduğundan delirme emareleri gösteren Samuel, büyükbabasının intihar ettiğine inanmıyor, çomak kadar diliyle ev halkını çorba gibi karıştırarak gerçeği bulmaya çalışıyordu. *Black Mirror* karanlık, ürkütücü ve aslında oldukça da iyi bir macera olmasına rağmen, Samuel'in oldukça hantal bir karakter olması, değme Japon'u solda sıfır bırakacak denli berbat çeviri hataları ve seride bir gelenek haline gelecek olan ani, tutarsız sonu yüzünden hak ettiği ilgiyi göremedi.

2- **Black Mirror II (2009):** Üçlemenin bence en iyi oyunu olan *Black Mirror II*, fizik öğrencisi olan Darren Michaels'ın sıradan bir günü ile başlıyordu. Bir oyunda gördüğüm en üçkağıtçı karakterlerden biri olmasına rağmen bu bölümün yıldızı yine de Darren değil, Darren dahil cemil cümle tüm Biddeford'u peşinden koşturan Angelina'ydı. Aşkı yüzünden en nihayetinde kendini Black Mirror Malikanesi'nde bulan Darren, Angelina'yı kurtarayım derken kendini çıkışsız bir noktada dönenirken buluyordu. Sıradan olayların rutiniyle bu lanetli ailenin hikayesini şahane bir kurguyla birleştiren *Black Mirror II*, aile ve evlilik kurumu üzerine söyledikleri, Darren'la Angelina arasındaki garip cinsel gerilimi korkusuzca resmetmesiyle benzer oyunlardan ayrılarak, -alelacayip sonuna rağmen- oldukça iyi eleştiriler aldı.





dan düşen bir bitişle değil aşırı bilgi yüklemesiyle oyuncuyu eşekten düşmüş karpuza döndürme yoluna gidilmiş. Serinin son oyunu olması sebebiyle bütün düğümlerin çözülmesi elbette beklenen bir şey fakat çözeceğiz diye oyunun son çeyreğinde bastıran doğaüstü tanımlardan, paranormal açıklamalardan ben kendi dilimi bile şaşırarak nerdeyse "abandone" oldum (çok aptallaştığım zamanlarda Ajda Türkçesi). Öncelikle bu serinin asıl derdinin lanet manet, siyah ayna falan değil ailevi entrikalar, öngörülemez ilişkiler olduğunu düşünüyorum. Dahası her gediği kapatmak için o kadar zorlamışlar ki oyun bitip yazılar aktıktan sonra bile hâlâ Darren'ın günlüğü yoluyla on sayfa açıklama okumak zorunda bırakmışlar oyuncuyu (ben gene de anlamadım, benim kalemim *Vahşi Şeyler* demek ki).

Günlük demişken, Darren hikâyedeki gelişmeleri, karşılaştığı sorunları bir önceki oyundaki gibi günlüğüne not ediyor. Hem bu sayede hem de bulmacalar zorluk seviyesi azar azar artan gündelik bir mantığa dayandırıldığı için macera kısmı çok düzgün bir oyun elimizdeki. En son bölümdeki, yapımcılara nereden estiği belirsiz labirent kısmını saymazsak, bulmacalar nicedir bir macera oyununda karşılaştıklarımın arasında en rafine olanlarından biri. Bahsettiğim labirent kısmı ise, sonradan oyuna katılan Valentina karakterini kullanabilelim diye zoraki koyulmuş gibi duruyor. Halbuki Valentina da bu labirent gibi oldukça lüzumsuz (üstelik bir de rahibe – kim ne yapsın?).

Her macera oyunu incelemesinde en ıkına sıkına yazdığım bölüm olan teknik detaylara geçersem (yetkin olmadığım bir konuda, diyelim futbol, rezil olmayayım diye atıyormuşum gibi bir his), ikinci bölümden bu yana olumlu ve olumsuz yanları olduğu gibi duruyor *Black Mirror*'ın. Seslendirmeler ya çok iyi ya çok kötü (neyse ki Darren'ınki düzgün), müzikler orta halli, grafikler ise muazzam. Ben iki boyutlu macera oyunlarını her daim kayırmışımdır fakat *Black Mirror III*'teki nerdeyse her arkaplana hayran kaldım. Daha önce de kullanılmış olan sis, yağmur gibi hareketli öğeler ve oyunun ruhuna çok uygun ışık oyunları sayesinde hikâyenin kotaramadığı tekinsizlik hissi grafiklerle tamamlanmış.

Neticeten ortalamanın epey üstünde bir macera oyunu olmasına rağmen, bir önceki bölümüyle kıyaslayınca sönük kalan bir final olmuş *Black Mirror III*. Yoksa Gordon Ailesi'nin öyküsü her bakımdan dinlemeye değer. Hem Tolstoy'un, dünyanın en güzel romanlarından biri olan *Anna Karenina*'nın ilk cümlelerinde dediği gibi:

"Mutlu aileler birbirine benzerler, her mutsuz ailenin ise kendine has bir mutsuzluğu vardır."



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Bu seriye özgü puslu hikâye ✓ Grafikler
- ✗ Nuh Nebi'den kalma korkutma numaraları
- ✗ Yeni oyunculara yardım etmeyen yoğun anlatım



Aile dramlarının vazgeçilmez portreleri.



Oyunun en merak uyandırıcı parçalarını bulacağımız Dr. Winterbottom'la hipnoz seansları.

SON KARAR

GRAFİK	★★★★★
HİKÂYE	★★★★☆
ATMOSFER	★★★★☆
EĞLENCE	★★★★☆
İÇERİK ZENGİNLİĞİ	
MULTIPLAYER / ONLINE	
SES / MÜZİK	★★★★☆

CÜRETKAR BİR SERİYE FAZLA ILIMLI BİR FİNAL.

7,5

NE KADAR OYNANIR? 1 SAAT | 1 GÜN | 1 HAFTA | 1 AY | 1 YIL

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Cranberry Production → **Dağıtım:** Viva Medie/Lace Mamba Global → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 14.99$
→ **Dijital İndirme:** The Adventure Shop (19.99$)



BİR SALGININ ANATOMİSİ –MATEO

MINECRAFT

PC

BİR AN KAZMAMA YASLANIP saate baktım. A, güneş doğdu doğacak. Güzel. Saatlerdir bu şaftı kazıyor olmalıyım. Gece yaratıkları az sonra bütün gücüyle ovamı aydınlatacak olan karenin altında yanıp kavrulacağına göre buradaki işime paydos deyip yeryüzüne çıkabilir, deniz kenarında iki nefes alabilir, arada tarlamla ilgilenebilir ve sonra da batı duvarındaki tablo koleksiyonuma iki-üç ek daha yapıp evin ne eksiği var bakabilirim. Zaten envanterim ağzına kadar dolmuş. Taşıyabileceğim kadar kömürü, demiri yüklendim, güzel bir altın damarını sömürdükten sonra üç adet de elmas buldum. Nihayet o istediğim müzik kutusunu da yapabileceğim. Ama ne yapıyorum ben, hayallere dalmış, hâlâ kazıyorum. Dönme vakti. Evime çıkan şu merdivenli şaftı bir bulabilsem. Ha, iyi ki meşaleleri hep sağa yerleştiriyorum, işte dönüş yolu önümde apaçık uzanıyor. Evim güzel evim. Üstümdekileri sandıklara yerleştirmeliyim, ama hızlıca dün hemen evin az ötesine diktiğim fidanlar boy atmış mı, bir bakayım. Kapıdan çıkıyorum ve... Bom!

İşte uzun bir gecenin ardından yeni bir Minecraft gününün şafağında yaşanacak sıradan bir olay. O Creeper tam da evin giriş kapısının dibinde ne arıyordu öyle? İşin gücün yoksa spawn noktasından bir telaş eve dön, eşyalarını kaybolmadan topla ve özenle inşa ettiğin evin havaya uçmuş girişini tamir et.

SSSSSSSSSSSSHHH...!!!

Minecraft. Ekranın önünden tesadüfen geçen hemen herkesin "bu da ne böyle, bunu mu oynuyorsun" dediği, lakin indie oyun dünyasını durdurulamaz bir heyelan gibi ele geçiren şu çok tuhaf oyun. Herhalde hiç kimse Minecraft'ın elde ettiği başarıya yaratıcısı Markus 'Notch' Persson kadar şaşırmamıştır. Hâlâ "beta" etiketi taşıyan kaç oyun 2 milyondan fazla satmayı başardı ki?

Ama biz artık oyunun kendisine gelelim. Nedir bütün bu büyünün sırrı? Minecraft'a şöyle bir baktığınızda hakikaten koca koca kareler ve (sonsuz sayıdaki moddan birini kurmadıysanız) düşük çözünürlüklü kaplamalardan başka bir şey görmüyorsunuz. En azından gözünüz alışana kadar…

Minecraft'ın temel olayı, adı üstünde, madencilik. Ancak oyunda sadece yeraltı değil, gördüğünüz her şey (en dip katman hariç) yerinden oynatılabiliyor, dönüştürülebiliyor. Sadece topladığınız malzemeleri değil, içinde dolandığınız sonsuz manzaranın her bir karesini işleyebilecek durumdasınız. İşte büyü de burada. Sınır sadece ve sadece hayal gücünüz.

"THAT'S A VERY NICE EVERYTHING YOU HAVE THERE…"

Bir Ortaçağ kalesi ya da mahallenizdeki tarihi hamamı mı inşa etmek istiyorsunuz, buyurun başlayın. Şu dağ güneşinizi mi kesiyor, ya da iki uzak adayı bir asma köprüyle bağlamak mı geçiyor içinizden… Çıkarın kazmayı. İnşaatçılıktan sıkıldığınız anda bir ağacın tepesinden oltanızı sallayabilir ya da çiçek ve fidelerle çevre peyzajına sardırabilirsiniz. O da kesmedi, yeraltında bitmek bilmez keşif gezilerine çıkabilirsiniz. Er ya da geç hiç bitmeyecekmiş gibi dallanıp budaklanan doğal mağaralara varacak, kendinizi şelalelerden salacak ve aniden karşınıza çıkabilen lav göllerine düşmemek için alternatif yollar açacaksınız.

Önünüzde uzanan karanlığı meşalelerle aydınlatmaya çalışırken birden kulağınızın dibinde inleyen bir zombi sesiyle irkilecek ve hızla iki adım geriye sıçrayacaksınız. Duyabildiğiniz zombi ve iskeletler neyse de, çok yaklaşmadıkça tıslamayan creeper'ların nereden bittiğine anlam veremeyeceksiniz. Bu yeşil arkadaşlar yüzünden Minecraft, benim diyen survival horror oyunuyla

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Artık neredeyse her tür oyun mekaniğini ilk görüşte tanıyan insanlar olduğunuzu düşünürsek, Minecraft belki de sadece hayatınızın ilk bilgisayar oyunuyla kıyaslanabilecek bir deneyim. Oyuna başlarken ne yapacağınıza dair hiçbir fikriniz yok. Ölmek, ölmek ve birkaç kez daha ölmek dışında başınıza gelecekleri tahmin edememek, her şeyi sıfırdan keşfetmek çok etkileyici.

Orman yangınlarına dikkat.

boy ölçüşebilir. Hele bir de yaratıkların spawn noktası olan bir kafesle karşılaşırsanız, o alanı ele geçirmek için zorlu bir mücadeleye hazır olun. Çünkü o kafeslerin hemen çevresinde olağan yollardan elde edemeyeceğiniz ödüller barındırabilen iki de sandık oluyor.

Küçükken bir kutu Lego ile sıkıcı dikdörtgen evlerden fazlasını yaratamamış olabilirsiniz, ama Minecraft'ın sunduğu araçlar o kadar rahat ve doğal bir kullanıma sahip ki, kendinizde hiç ummadığınız bir cevher keşfedeceksiniz. Tabii bütün bu topla-inşa et dinamiği iyi hoş ama bir yerde baymaya başlayabilirsiniz. En son geçenlerde eklenen ve henüz çok ayrıntılanmamış achievement sistemini bir kenara bırakırsak, bu durumda önünüzde iki hat açılıyor: Tek kişilik oyunda raylar ve maden arabaları ile mekanik harikalar yaratabilir ya da redstone sayesinde daha da karmaşık elektrik devreleriyle deneylere girişebilirsiniz (ki bir oyuncunun Minecraft **içinde** basbayağı çalışan 16-bit bir bilgisayar dahi yaptığını söyleyeyim). Elektriğe bulaşmışken evinize de düzenekler kurabilir, örneğin yaklaşan gece yaratıklarını öldürecek ve düşürdükleri malzemeyi toplayacak bir tuzaklar sistemi yaratabilirsiniz. Ya da bütün bu teknik işlere hiç bulaşmayıp ikinci hat olan multiplayer sayesinde bir sunucuda sosyalleşebilirsiniz. Hepsi de kendine özgü kurallar koyan on binlerce sunucuda toplanmış koca bir oyuncu topluluğu, yerine göre belli bir ekonomisi ya da siyasal sistemi olan sonsuz sayıda kent kurmuş durumda. Bazı sunucular ortaklaşa mega yapılar inşa etmeye odaklanmış durumda, bazıları sadece sosyalleşme amaçlı, bazılarıysa mod desteği sayesinde oyuncularca yaratılmış quest'lerle zenginleşmiş maceralara ev sahipliği yapıyor.

"IT WOULD BE A SHAME IF ANYTHING HAPPENED TO IT!"

Minecraft kuşkusuz çok basit bir görsel tasarıma sahip ve bu yönüyle 80'li yılların oyunlarına kocaman bir selam çakıyor. "Retro" ruhu neyse ki bununla sınırlı değil. Minecraft, oyunları bir zamanlar neden sevdiğimizi de hatırlatıyor: Bize ait olduğunu hissettiğimiz, içinde kaybolduğumuz bir dünya. İlginç bir ayrıntı Java ile programlanmış olması. Ancak multiplayer sunucularda yaşanan bazı aksaklıkların dışında oyun gayet stabil çalışıyor. 'Notch' düzenli güncellemeler sayesinde oyunu her daim taze tutuyor. Yarım yıl kadar önce farklı biyomlar (aslında doğrusu ekotop olacak, ama 'Notch' böyle uygun görmüş) eklenerek ortamları çeşitlenen Minecraft, en son değişken hava durumlarına ve dibimizden ayrılmayan evcilleşmiş kurtlara da kavuştu. Şimdi ufukta mekanik oyuncaklarımızı daha da geliştirecek pistonlar var. Bu arada Minecraft'ın alternatif boyutu olan Nether'ı (cehennem) anlatmaya fırsat bile olmadı. Kendi inşa ettiğiniz bir boyut kapısıyla geçtiğiniz, yanıcı taşların, uçan ghast'ların ve dokunmadıkça size de sataşmayan zombi domuz adamların gizemli âlemi…

Bu inceleme size fazla heveskâr geldiyse, Minecraft oynayan herkesin içinde aynı ateşi taşıdığını ve biriciğini ancak böylesi bir şevkle aktarabildiğini de söylemiş olayım. Bağımlılık yaratan bu minik ve özgün şaheser insanda işte böyle de bir etki bırakıyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Açık dünya ve rahat bırakmayan keşif duygusu ✓ Bir yaratıcılık jeneratörü ✓ Dâhil olması kolay ✓ İşlevsel grafikler ✗ Bağımlılık yapması? ✗ Herkese hitap etmesi mümkün olmayan grafikler ✗ Hafif bug'lı multiplayer

- **Tür:** Karma
- **Yapım:** Mojang
- **Dağıtım:** Mojang
- **Kutulu Fiyatı:** 14,95 €
- **Sistem:** Ekonomik
- **Dijital İndirme:** www.minecraft.net
- **Yaş Sınırı:** -
- **Dahası İçin:** www.minecraftwiki.net





Işınla bizi Scotty...

MINECRAFT DÜNYASINDA İLK GÜN

Oyuna ilk başladığınızda tümüyle tesadüfi olarak üretilmiş bir haritanın ortasında iki eliniz boş (gerçi siz sadece sağ elinizi görüyorsunuz) beliriveriyorsunuz. Daha 'nereye gelmişim' diye ufku tararken, hâlâ şekillenmekte olan dünyanın size sunduğu türlü çeşitli engebe, dağ, deniz, orman ve belki çöl çevrenize döşeniyor. İlk yapacağınız şey, yavaş ama emin adımlarla yaklaşmakta olan birinci gece için önleminizi almak, saldıracak zombi, creeper, örümcek ve oklu iskeletlere karşı bir barınak kurmak. İlk gördüğünüz ağacı gözünüze kestirip başlıyorsunuz dövmeye, ta ki birkaç odununuz olana kadar. Odunları envanterinizde bulacağınız 2x2'lik alanda hızlıca keresteye dönüştürüyorsunuz ve kerestelerle bir çalışma tezgâhı yapıyorsunuz. İşte Minecraft'ın size sunduğu bir yığın malzemeyi 3x3'lük bir alanda birleştirip her şeyi üreteceğiniz minik üssünüz. Artık en basit araçları yapabilirsiniz: Ağaçları daha hızlı kesecek bir balta, sert nesneleri kıracak bir kazma ya da belki toprak, kum ve çakıllar için bir kürek... Tezgâhı uygun bir kuytuya yerleştirip duruma göre üstüne ya da çevresini de toprak gibi basit bir malzemeyle kapattınız mı, ilk gece yaşanacak kuvvetle muhtemel o ölümden kurtulmuş oluyorsunuz. Artık meşale yapmak için kömür arayışına çıkabilirsiniz. Yüzeyde göremiyorsanız, geçici barınağınızın içinden ilk maden şaftınızı açmaya başlayabilir ve kim bilir, şansınız yaver giderse, erkenden çok değerli bir demir damarına bile denk gelebilirsiniz.

Bu arada hangi eşyanın neyle ve nasıl yapıldığı oyun içinde gösterilmediğinden www.minecraftwiki.net sitesi en temel rehberiniz olacaktır.





Mühendislerden biri gene vanayı açık bırakmış.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

İki tür insan vardır, Minecraft oynayanlar ve asla el sürmeyecek olanlar.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

İÇİNDEN KENDİME DİYALOG ÇIKAN LEGO OYUNU -KAAN ALKIN

Lego Star Wars III: The Clone Wars

"AMAN TANRIM" DİYORSUN içinden, biliyorum; "bu adamın eline bırakılır mı bir Star Wars oyunu?" Haklısın."İyiden iyiye soğumamış mıydı Jesuskane bu evrenden?" Hem de buz gibi soğudum. "Eh madem karşılıklı sohbete döndü, ne demeye sen yazıyorsun bu yazıyı?" Çok politik cevaplar verebilirim bu soruya, sen de biliyorsun. Yine de... Tamam, geç otur şöyle ateşin başına. Biliyorsun bu bir aşk ve nefret hikâyesi. Hem sevmek hem sevmemek, hem nefret etmek hem umursamamak... Ayrıca bir de "Lego" var bu defa Star Wars'un yanında. Lego oyunlarını hepimiz sevdik, biliyorsun. Çocukken en çok legolarımla oynardım ben, ühü.

NEFRET

Lego oyunlarının formülü ilk oyundan bu yana pek değişmedi. Hep bizim kafadaydılar, sıkılmadık, zaman zaman çok eğlendik, en kötü dediğimiz Lego uyarlamasında bile iyi zaman geçirmemizi sağlayacak bir şeyler bulduk. Lego uyarlamaları farklı eğlenceler sunarken en azından beni en çok güldüren, eğlendiren yanı yaptıkları göndermelerdi. Sorun şu ki, Lego oyunları arasında kalite ve eğlence olarak sivrilmeyi başaran Star Wars III, Cartoon Network'ün hazırladığı ve benim her fırsatta ağzıma geleni söylediğim Clone Wars çizgi sersinin ilk iki sezonunu konu alıyor (sezonlar konusunda çok emin değilim gerçi). Ben bu "muhteşem" (dangalak-translated by google) çizgi dizinin ilk sezonunun yarısına kadar ancak tahammül edebildiğim için, oyundaki göndermeleri anlamakta da güçlük çekiyorum. Bu da oyunun asıl keyifli yanından mahrum kalmak demek. Konuyu, hikâyeyi, karakterleri bilmeden bu tür bir oyunu oynamanın ne eğlencesi var ki? "HAHA yani oynayacaksanız mutlaka izleyin seriyi diyorsun istemeden?" Sus da dinle be adam...

AŞK

Oyun *Star Wars Episode II: Attack of the Clones*'dan Geonosis Arena sahnesiyle açılıyor. Anakin, Padme ve Obi-wan üçlüsü olarak canımızı kurtarmaya çalışıp büyük çatışma sonrası gezegenden ayrılmamızı konu alan bölüm, oyun mekaniklerine de alışmamızı sağlıyor. Kontroller belki de ilk defa can sıkıyor. Aynı klavyede iki kişi sıkış tıkış oynayalım diye düşünülmüş abidik gubidik kontroller, günlük alışkanlıklarımın dışına çıkmam için bir hayli zorluyor beni. Ben de pes edip bir gamepad bağlıyorum sisteme. Acı çekmeye gerek yok. Gamepad'in ayarlarını yaptıktan sonra, mutfağa gidip dondurma alıyorum dolaptan. Canım çekti Dooku'nun elinde görünce.


Vektör grafiklere dönüş var tabii yer yer.

Giriş bölümünü tamamlayıp kahramanlarımızı kurtardıktan sonra kendimi Cumhuriyet kruvazörü Resolute'te buldum. Görevleri, oynamak istediğim hikâyeleri, diğer oyun modlarını burada seçebiliyordum. *Harry Potter*'dan hatır-



BEN OLSAM

Oyuna enteresan bir hava katan gerçek zamanlı strateji öğelerini biraz daha geliştirirdim. Böylece Lego oyunlarına yeni bir soluk ve derinlik katardım.





Bu tiple nasıl korku salacaksa rakiplerine?

Zaten absürt olan The Clone Wars, Lego ile bir araya gelince iyice enteresan bir hal alıyor. Sadece ekrana bakıp gülümseyebiliyor insan.

Uzayda geçen bölümlerin görselliği ve atmosferi hoş. Ama dandik kontroller ve lego havasından uzaklaşılması ciddi bir eksi.



Lego Star Wars 3 > Lego Harry Potter > Lego Batman







layacağın sistem The Clone Wars için de aynen geçerli. Başlarda pek bir göreve, hikâyeye erişimim olmasa da, elimdekileri tamamladıkça bol bol seçenek açıldı. Hikâyeler birbirinden bağımsız olduğu için bir oradan bir buradan oynamak dert değildi. Hatta başım ağrıdıkça ya da bir noktada uzun süre takılıp kaldığımda, oyunun başından kalkmak yerine başka hikâyelere atlarken buldum kendimi.

Ana senaryo, modlar, yan hikâyeler arasında dolaşırken iki enteresan olay geldi başıma. Birincisi çok uzak mesafelerden karakter değiştirebildiğimi keşfetmemdi. Yani kahramanların hikâye sırasında ayrılmaları, birbirlerine uzaktan yardım edemeyecekleri anlamına gelmiyordu. Dolayısıyla bulmacaları çözmek için bir oraya bir buraya atlamaya başladım, zaman mekân ve hatta karakter bütünlüğüm dağıldı.

Diğer olay, oyun mekanikleri adına çok daha büyük bir gelişme. Özellikle de Clone Wars hikâyesini pek de umursayamamış olanlara oyunun başında daha fazla vakit geçirmeleri için çok iyi bir sebep veriyor: Oyunun içinde gerçek zamanlı strateji bölümleri var. Bildiğin, standart bir GZS gibi yapılar kurduğunuz, birim ürettiğiniz, düşman üssü bastığınız bu bölümler bir hayli eğlenceli. Çarpışmaları kazanmak için düşman birim ve yapılarının tamamını temizlemeniz gereken bu bölümlerde, belli şartları yerine getirmeden bazı binaları yok edemiyor olmak tarzında kurallar getirilmesi oyunu bir hayli keyifli yapmış. Minik klon askerimizin büyük takımlara emir verip sürekli ateş altına aldıkları altın ve gümüş legoları patlatmaları kulağa fazlasıyla salakça geliyor, biliyorum ama oyuna ihtiyaç duyduğu mücadele hissini katan da bu kısım olmuş (İngilizce olsa yeminle "challenge" diyeceğim ama diyemiyorum). Çok isteyerek yaptıklarını sanmıyorum ama bir diğer "challenge" da bu GZS anlarında zaman zaman kameranın azizliğine uğruyor oluşumuz. Hoş, oyunun geyik havası beni bu tür şeylere kafayı takmaktan alıkoymayı başardı. Konsantre ateş gücüyle düşman yapılarını yerle bir ettikten sonrasıysa daha bir keyifliydi. Yap işlet devret yerine, yap-yok et-oraya da yap-sakın devretme tarzı güzel bir sistem kurulmuş (evet koptum artık mevzudan, KHJ ile oyun mu oynanır be!?).



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Eğlenceli ✔ Yeni bir iki mekanik
✔ Lego formülüne sadık ✔ Zengin içerik
✖ Kamera problemleri ✖ Klavye kontrol örtüsü

LEGO'NUN BÖYLESİ

Çocukluk yıllarımda elimden düşmeyen legolarla pek çok şey inşa ettim. Ama böyle sanatsal, zaman zaman korkutucu ya da insanların midesini kaldıracak işlere imza atamadım. Lego'yla da boşa uğraşmışız, ben oyunuma döneyim en iyisi.

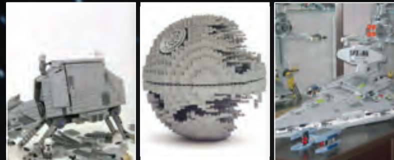
Nathan Swaya New York'ta avukatlık yaparak fazlaca para kazanırken, manevi tatminsizlikten dolayı işini gücünü bırakıp tek aşkı olan Lego'lara vermiş kendini. http://www.brickartist.com/ sitesini ziyaret edip sanatçının diğer çalışmalarına bir göz atmanız şart.



Kimin elinden çıktığını bilmediğim bu arkadaşı internette buldum, bulmaz olaydım. Palyaço zaten itici bir şey, bu iyice korku anıtı gibi olmuş.



Lego Star Wars öyle değil böyle oynanır!



UZATMAYIN

Konuyu kapatmadan önce sağda solda okuduğum yorumlara ufaktan dokundurmak istiyorum. "Oyunda ciddi bir kaybolma hissiyatı hakim, ne yapmamız gerektiğini hiç söylemiyor, şurada bir kapı var, açmamız gerekiyor, ama nasıl olduğu konusunda oyun hiçbir fikir vermiyor, olmaz böyle büyük eksi" şeklinde şahane yorumlar var. Aslında haklılar. Oyun size doğru dürüst direktif vermiyor, karşıda bir kapı, yıkılması gereken bir yapı, yenilmesi gereken bir düşman var ama oyun size bunu nasıl yapacağınızı söylemiyor! Fakat hatırlatmak isterim, çok uzak bir galakside bu gibi şeylere "bulmaca" deniyor. Gerçekten kaybolduğunuz anlar yok değil ama bunu ciddi bir problemmiş gibi bağırıp durmak da absürt kaçıyor.

Tamam, Star Wars evreninden soğudum, bu da zaten gelmiş geçmiş en iyi oyun falan değil. Ama Lego oyunlarının takipçisiyseniz sıkılmadan eğleneceğiniz, hikâyeye aşinaysanız bol bol güleceğiniz, 15-20 saat senaryoyla uğraştıktan sonra ekstralara da bir süre kafa patlatabileceğiniz, yanınıza bir arkadaş alıp gevrek gevrek gülerek baştan oynayabileceğiniz eğlenceli bir yapım bu. "Peki, öyle diyorsan öyle olsun." Yahu nedir bu son sözü ben söylerim hastalığı kuzum? "Saygılar". Bak yaaa. @

SON KARAR

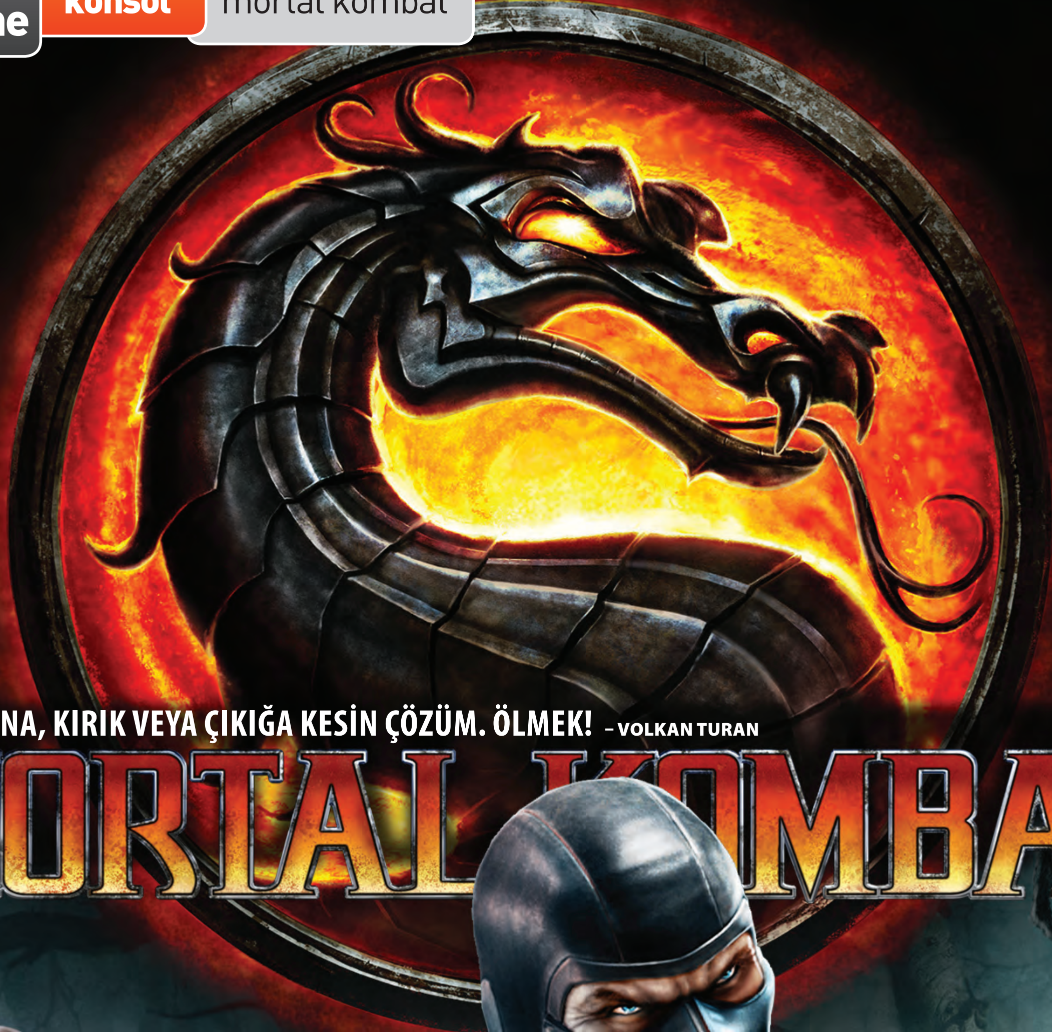
Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Legolarınızı halının üstüne serip oynarsanız bu yaşta biraz ayıp kaçabilir. Bilgisayarı açın siz bence.

7,8

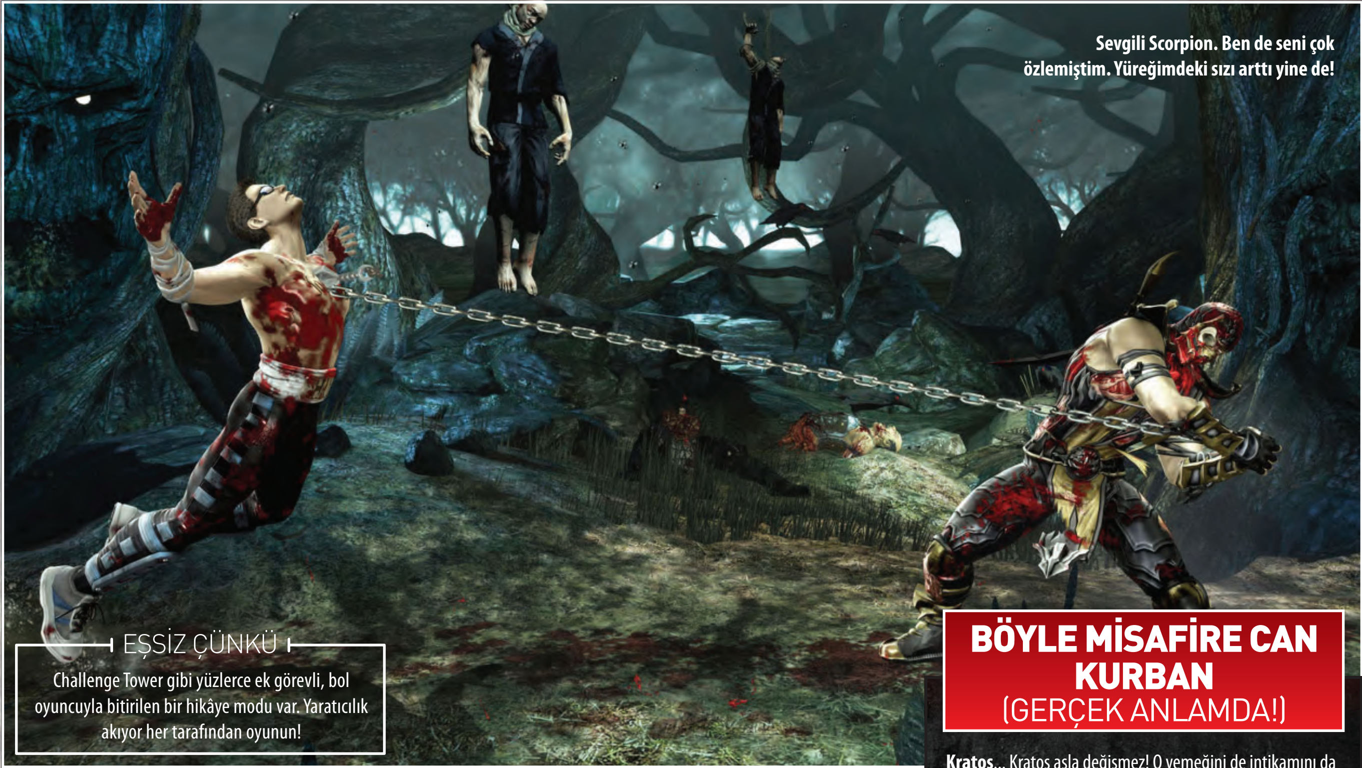
Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Tür: Aksiyon/Macera/Platform **Yapım:** Travellers Tales **Dağıtım:** LucasArts **Sistem:** Ekonomik **Kutulu Fiyatı:** 30$
Dijital İndirme: - **Yaş Sınırı:** 7+ **Dahası İçin:** www.lucasarts.com/games/legostarwarsiii



BEL FITIĞINA, KIRIK VEYA ÇIKIĞA KESİN ÇÖZÜM. ÖLMEK! – VOLKAN TURAN

MORTAL KOMBAT™


Sevgili Scorpion. Ben de seni çok özlemiştim. Yüreğimdeki sızı arttı yine de!

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Challenge Tower gibi yüzlerce ek görevli, bol oyuncuyla bitirilen bir hikâye modu var. Yaratıcılık akıyor her tarafından oyunun!

MAHALLENİN "FARKLI" ÇOCUĞU olmanın sonucu genellikle dışlanmaktır. Herkesin giyindiği gibi giyinmezsen, herkesin kullandığı kelimelerle konuşmazsan, fazlan veya eksikliğin varsa, enteresan fikirlerle ortaya çıkarsan, galibiyet golünden başka gol atmazsan ne yaparsan yap sonuç değişmez; dışlanırsın! Ama hele bir kendinden ödün vermeden kabullenilmeyi başar... O zaman her şey değişir, dışlanan çocuk olmaktan çıkar ve grubun lideri olursun. Sonuç bu ikisinden hangisi olursa olsun, aykırılık hayatına şekil verecek kadar önemli bir özelliğin olacaktır.

Mortal Kombat da 1992'de mahallenin farklı çocuğuydu oyun camiasında. Ondan önce de bir mahalle dolusu dövüş oyunu vardı ortalıkta. Her biri jelibon kıvamında renklerle süslenmişti, hikâyeler ya bilimkurgu sevenlere ya da haylaz lise öğrencisine hitap eden cinstendi. Mortal Kombat ise öyle değildi. Koyu tonluydu, sertti, içimizdeki "kan"ı yüzümüze sıçratıyordu, ölümcül bir dövüşte olduğu gibi uzuvlar kopuyor çığlıklar atılıyordu bu oyunda. Ortaya koyduğu hayal gücü büyülüydü ve karanlık tarafımıza daha yakın duruyordu. Civardaki diğer çocuklar tarafından hep itelense de, pek çok ülkede yasaklansa da, sansürlenmeye çalışılsa da, Mortal Kombat kendisi gibi olmak konusunda dirençli çıktı. Oyunun yaratıcıları Ed Boon ve John Tobias farklıydı ve bu farklılığı sonuna kadar devam ettirdiler. 10'dan fazla oyuna imza atıldı ve bu oyunlar bir o kadar konsola port edildi. Çizgi romanlar, filmler, diziler derken, "Hadouken" ne ise, "Finish-Him" o oldu aramızda. Daha sonra Lale Devri yerini Gerileme Dönemi'ne bıraktı. Büyük marka olmanın verdiği rehavet ve Midway gibi bir çatı, 3B ile tanışan MK'yi her yeni oyunda biraz daha geriye götürür oldu. Dövüşmenin dışında yeni yollar denense de, umulan hiç olmadı. Midway'in çöküşü, Warner Bros'un da stüdyoyu 2009'da kadrosuna dahil etmesinin ardından, NetherRealm Studios on kaplan gücünde kolları sıvadı ve yılların intikamını tek oyunla almak için mahalleye geri döndü.

YURRTAŞ CAGE

Aslında bugünün geleceği daha oyunun demosundan belliydi. Dört karakter ve sadece iki mod içermesine rağmen OGZ ofisinde haftalarca oynandı. Herhalde dergi tarihinin en çok oynanan demosu olma rekorunu da kırmıştır ama biz o sırada tuşlara abanmakla meşgul olduğumuz için bunu ancak şimdi fark ediyorum.

Oyunun tam sürümü elimize geçtiğindeyse (ki bu tarih nisanın ilk haftasına denk geliyor) ofiste bir "ohaa" karadeliği oluştu ve içine çekildik! Birbirimizin kaşını gözünü şöyle bir yardıktan sonra ben aldım oyunumu (benimsss!) ve evime kapandım. Önce hikâye moduna attım kendimi. Daha evvel de pek çok kez bahsettik; Mortal Kombat bir devam oyunundan öte, MK adını yeni baştan yaratıyor. Bunu da hikâyesine çok güzel yedirmiş. MK: Armageddon'un sonunda Shao Kahn, Raiden'ın defterini dürerken, Raiden tılsımını kullanarak geçmişteki Raiden'a bir "vision" yollar. Geçmişteki Raiden da bizim tanıştığımız ilk MK turnuvasındadır, hani şu budistlerin safları tuttuğu, Shang Tsung'un da tahtından bizi izlediği alan... Böylelikle MK efsanesinin ilk dakikalarına gidiyor ve makus talihi tersine çevirmek için ter döküyoruz Raiden rehberliğinde.

Johnny Cage'in yine bol bol şaklabanlık yaptığı oyun, bize daha önce denk gelmediğimiz türde bir hikâye modu tecrübesi yaşatarak, 16 bölüm boyunca 16 dövüşçüyü kontrol etmemizi, dövüşmemizi istiyor. İlk üç oyunu kapsayan bu hikâye öyle yerlere gidiyor ki, bir MK meraklısıysanız yakaladığınız ince detaylar

BÖYLE MİSAFİRE CAN KURBAN (GERÇEK ANLAMDA!)

Kratos... Kratos asla değişmez! O yemeğini de intikamını da hep soğuk sever. Asla ölmez, dirilmenin bir yolu elbet vardır. Bu sefer de oyun dünyasının en büyük cross-over'larından biriyle yüzünü Mortal Kombat'ta görüyoruz; daha güzeliyse, oynayabiliyoruz!

Ed Boon, Kratos'u daha ilk görüşte "Bir gün keşke MK kadrosunda yer alabilse" diye içinden geçirmiş ve *GoW III* yönetmeni Stig Asmussen de benzer şeyleri düşününce, kafa göz kırmaya dayalı bu ortaklık projesi ortaya çıkmış. Sadece PS3 versiyonuna özel olarak gelen Kratos'un sanıldığının aksine minik de olsa bir MK hikâyeciği bulunuyor. Ladder modundan Kratos ile oyun bitirdiğinizde bu sonu görebilirsiniz, burada açıklarsak linç edilebiliriz!

Fakat oyunda bir görün, dersiniz ki Kratos 20 senelik MK dövüşçüsü! İrili ufaklı bir sürü hareketinin yanında pek çok da kombosu bulunuyor. Apollo's Bow, Blades of Athena, Helio's Head, Blade of Olympus, Nemean Cestus, Hermes' Winged Boots ve "doğru zamanda doğru tuşa basma oyunu" gibi pek çok *GoW III* öğesini de yanında getirmiş. Genelde hantal kalıyor ama yakın mesafede çok enerji alan hareketleri var. Ed Boon, özellikle Kratos'u çok dengeli yaptıklarının altını çiziyor. Torpil gibi bir şey söz konusu değil. Her dövüşçü gibi X-Ray hareketine ve tüm fatality'lere, babality'ye sahip (fatality'si tahmin edebileceğiniz gibi bir hayli vahşi). Torpilli olduğu tek bir konu var: Diğer dövüşçüler Kratos'a fatality yaparken bazı animasyonlar değişiyor veya yapılmıyor. Sanırız yiğidini kurda kuşa yem olurken görmeyi Sony'nin içi kaldırmamış, bu kadarına izin vermemişler.


Tanrı yok mu Sindel Tanrı! Kesmeye geldim de!!!



Neredeyse her bölümün pek çok varyasyonu var. Gecesi, gündüzü, hasarsız ve hasarlı hali gibi. Mekan sıkıntısı böylece hiç çekmiyorsunuz.

karşısında şaşırıp kalıyorsunuz. Stryker, Cyrax, Sonya, Lui Kang, Sub-Zero, Jax, Cabal, Smoke, Nightwolf gibi pek çok karakterin arka planda kalmış öykülerini öğreniyoruz. Asıl amacımız elbette Earthrealm'ı Outworld imparatoru Shao Kahn'ın azabından korumak. Bu yüzden bu turnuvayı mutlaka kazanmalı ve Raiden'ın gelecekteki sonunu değiştirmeliyiz. Orijinal hikâyeden farklı olarak pek çok karakter farklı farklı seçimler yapıyor. Bu da daha önce tanık olmadığımız yeni sahneler demek. Örneğin Raiden, Sektor'un elinden Smoke'u kurtaracak ama bu durum genç Sub-Zero'nun kaderini de etkileyecek ve onun *Cyber Sub-Zero* olmasına neden olacak (ki kendisiyle oynamak müthiş keyifli). Mileena "neyden" yapıldı, yarışmadaki amacı ne, Cabal nerede, nasıl yandı, Shao Kahn kızı Kitana'ya neden uyuz oldu?... Bunlar gibi irili ufaklı pek çok detayla hikâye fena halde zenginleşmiş durumda. Orta çaplı bir oyuncuysanız yedi sekiz saatte bu güzel modu bitirecek ve bir dövüş oyununda da film gibi hikâye olabilirmiş diyeceksiniz. *Tekken*! Bu taş sanaydı!

Sonraki durak tabii ki Challenge Tower. Ama ben size önce oyundaki dövüş sistemini anlatmak istiyorum. Ed Boon oyunun sadece konusunu değil oynanışını da köklerine döndürmüş. Platformun 3B, dövüşlerin 2B olduğu stil üstüne düşen görevi yerine getiriyor. Koşma gücü yerine *Tekken* gibi oyunların temelinde yatan *dash* sistemini (iki ileri/geri) burada da göreceksiniz. Bunun anlamı şu; komboları sadece tekme/yumruk tuşlarına sırasıyla basarak değil, dövüşçünüze yön vererek de yapıp çoğaltabilirsiniz. Yere düşmekte olan rakiple beraber ileri süzülüp ekstra birkaç yumruk vurmanız mümkün, hatta usta oyuncuların hoşuna gidecek ilk özellik. Bir diğeri de klasik hareketlerin türevleri olan *özel saldırılar* (*Special Attack - SA*). Bu hareketler R2 tuşuna basılı tutulduğunda çıkıyor ve önceki sade hareketin daha bir gelişmiş modeli olarak rakibe yansıyor. Örneğin Scorpion tek ok yerine çift ok atıyor, Ermac rakibini havaya kaldırmadan önce bir kez yere vuruyor, Nightwolf baltasını daha hızlı kullanıyor, Kratos daha fazla ok atıyor vs. Elbette bu "artı hasarın" bir karşılığı var, onu da güç barında görüyoruz. Bu güç barının ilk birimi **"enchanced"** yani bahsettiğim SA'lar. İkinci bölümse **"breakers"**. Eski oyuncuların "çat" dediği bu özellik kombo delilerini biraz üzecek cinsten çünkü kurbanın komboyu ne olursa olsun bölmesine izin veriyor (iki güç barını tüketerek). Havada olsun, yerde olsun, İleri+Guard tuşuyla kombonuz sona eriyor. Bu hareket size hasar

YOK BÖYLESİ DEDİRTEN "CHALLENGE TOWER"

Oyun çıkmadan önce oldukça merak ettiğim Challenge Tower, tüm beklentilerimi karşıladı diyebilirim. Ortada gerçekten de bir "challenge" var ve oldukça da uzun soluklu. Normal bir oyuncu 20 saatini bu moda rahatlıkla ayırabilir. Kolaydan zora doğru giden bu 300 adımda, MK'nın dövüş oyunları arasında yaratıcılığıyla nasıl parladığını görebilirsiniz. Yeri geliyor size mini hikâyeler veriyor, Baraka ve yandaşlarını ipe diziyorsunuz, yeri geliyor bomba talimi yapıyorsunuz. Zaman gerçek anlamda yavaşlıyor ve ona göre hızla rakibi dövmeniz gerekebiliyor veya yerçekimi kuvveti bir anda gaza gelip sizi yere yapıştırıyor. Ekran tam tersine dönüyor, tuşların yerleri değişiyor, zehirlenip an be an enerji kaybediyorsunuz veya rakibiniz giderek daha güçlü vurmaya başlıyor. Yeri geliyor rakibe kolunuzu, bacağınızı, kafanızı atarak dövüyorsunuz (bir de bağırsağımızla adam boğsaydık, aha olmuş bu diyecektim), enerjiniz artmadan pek çok dövüşçüye karşılık veriyorsunuz ve sürekli oynadığınız karakter değiştiği için, onun da hareketlerini öğrenmek zorunda kalıyorsunuz. Böylelikle oyuna biraz daha ısınıyor, hem de koinleri cebe indiriyorsunuz (dilerseniz yüklüce koin vererek o görevi atlayabilirsiniz ama önermeyiz). Her ne kadar oyunun yapımcıları "300. challenge'ı geçmek imkansız" dese de, yok öyle bir şey. Goro, Kintaro, Super Mileena ve Shao Kahn'ı üst üste yenmeye hazır olun yeter. Bu modu bitirmenizin de seksi bir ödülü olacak tabii ki!

BİR DE DİZİMİZ VAR, BİLİYOR MUYDUNUZ?

Mortal Kombat: Legacy adındaki internet dizisinin kökeni aslında *MK: Rebirth*'e dayanıyor. Kevin Tancharoen adlı azimli bir MK hayranının, 2013'te çıkması planlanan MK filmini almak isteyip çektiği kısa film sonrası, Warner Bros buna onay vermese de 10 bölümlük bir mini dizi için izin ve destek verip Legacy'nin yaratılmasını sağladı. Jax, Sonya, Stryker, Kano, Johnny Cage, Shang Tsung, Kabal, Kitana, Mileena, Scorpion, Subzero gibi karakterlerin turnuvaya katılmadan önceki durumlarını özetleyen, oldukça da kaliteli anlatan bir yapım Legacy (dizinin gideceği yer Rebirth olmayacak ama). Oyungezer.com.tr veya Machinima.com'dan bu bölümleri takip edebilirsiniz.



Oyuncuların çoğu orta halli derecede ünlü. BSG'den buralara!

vermese de planlarınızı bozduğu kesin. Ama karşı taraf için de riskli çünkü kaybedilecek iki birim güç çok şey demek bu oyunda. Üç barınız dolduğu zaman (ki en çok dayak yediğinizde doluyor) X-Ray denen yeni naneden yapabiliyorsunuz. Bu fatality özentisi animasyonlar bölünemiyor ve ufak bir yumrukla bile birleşip rakibin enerjisini %25-55 arasında tüketebiliyor. X-Ray hareketleri MK'da dengeleri epey değiştirmiş durumda. Kalan %40'lık bir enerji normalde orta çaplı kombolardan üç tane demek ve örneğin tek vuruşluk canınız kalmışsa oradan maç almanız eskiden mucizelere kalırdı. Şimdiyse sadece iki tuşa basarak (R2+L2) X-Ray hareketinizi yapıyor ve kaybetmeye çok yaklaştığınız maçı güle oynaya alabiliyorsunuz. Bu yüzden rakip de hiçbir zaman oyunu bırakmıyor eğer üç bar gücünüz doluysa.

İKİ ELİN SESİ VE ROKETİ VAR!

Special Attack ve X-Ray'in dışında MK daha büyük bir cesaret örneği gösterip şu güne kadar single oynanan oyunu ikili, yani "tag" sistemine geçirmiş bulunuyor. Opsiyonlu olan bu dövüş sisteminde iki dövüşçüyü de istediğiniz an oyuna sokarak kullanabiliyorsunuz. Dilerseniz bu ikinci kişi yanınızdaki bir arkadaşınız da olabilir. Bu sistem oyunu biraz daha derinleştiriyor. *Tag Swap* özelliği bir süper gücünüzü harcıyor ve ikinci adamınızı oyuna saldırtarak sokuyor. Son vuruşları yapmak için bire bir. *Tag Assist* ise klasik dövüş oyunlarındaki striker özelliğiyle aynı. Bir süper gücünüzü harcıyor ve ikinci adamınızı oyuna sokup özel bir atak yapıp geri gitmesini sağlıyor. Bu aradaki atak komboları birleştirmek için oldukça işlevsel. Bir kombonun sonuna gelmişseniz iyi bir zamanlamayla rakibinizi havaya kaldırabilir yeni bir komboya başlayabilirsiniz... Tüm bu yeni öğeler birleşince de ortaya yepyeni bir mekanik çıkmıyor tabii ki. Gayet eski kafalı bir dövüş sisteminin modern haline şahit oluyoruz. Oyunu sanki yıllardır oynuyormuş gibi çabucak sindiriyorsunuz ve gerisi kendinizi geliştirmeye kalıyor.

Önceki MK tecrübelerimiz bize oyunu birkaç modda oynadıktan sonra bırakmayı önerse de Mortal Kombat 9 tam tersini söylüyor. Tam bir mod çılgını bu oyun. *Ladder*'dan başlarsak, burası hikâye modunun aksine tek bir dövüşçü ve zorluk seviyesi seçip Shao Kahn'a kadar sırayla rakipleri yendiğiniz yer. Oyunu bitirdiğinizde de o karaktere özel birkaç görsel eşliğinde bir son çıkıyor. O karakterin kaderinin ne olduğuna dair hoş detaylar veriliyor. *Tag Ladder*'ı isterseniz iki kişi de oynayabiliyorsunuz.

ELSİZ VE KAFASIZ DA DÖVÜŞEBİLİRİM! (TOPUK STAYLA)

Onun haricinde *Test Your Luck/Might/Sight/Strike* modları da var ama bunları tam verimli oynamak için *Challenge Tower*'da epey ilerlemiş olmanız gerekiyor. Diyelim ki öyle, *Luck* bunların içinden en eğlencelisi olarak karşımıza çıkıyor. Sekiz haneye çıkabilen slot bir makine hayal edin ama bunların içinde öyle rakamlar, kupa kızı, meyveler filan olmasın, onun yerine MK'ya özel bir düzine özellik var ve rastgele geliyorlar. Rakibiniz seçildikten sonrası tam bir eğlence! Oyun sizden elleriniz olmadan dövüşmenizi isteyebilir. Sadece tekme hareketlerini kullanmalısınız. Veya kapmak yok, dash yapmak yok, X-Ray yok, ilk vuran kazanır diyebilir. O da değilse, dövüşü dar bir alana taşıyabilir, etrafınızı alevle çevirebilir, etrafa sağlık kutucukları atabilir veya özel ataklarınızı bir anda kesebilir. MK bu konuda bir dövüş oyununda olabilecek çoğu şeyi yapmış ve konuya mizahi açıdan yaklaşması oyuna ayrı bir tat katmış. *TY Might*, klasik bir MK oyunu. İlk önce suntadan başlıyor, sonra oduna geçiyor ve daha sert maddelere doğru ilerliyorsunuz. Ne kadar sert, güç barını o kadar yukarıda tutmak demek. Sonlara doğru tuşlara deli gibi basmanız gerektiğini belirteyim! *TY Sight* ise "bul karayı, al parayı" oyununun kurukafalısı işte! Bir göz veya beyin, hareket eden pek çok kafatası altında saklanıyor ve siz de onlar hareket ederken takip edip doğrusunu bulmaya çalışıyorsunuz. Gözleriniz bozuk değilse işiniz gayet kolay. *TY Strike* da Might'a benziyor ama bu sefer güç aralığını çok dar bir alanda tutmalısınız, yani tuşlara ne çok ne de az basmalı, doğru zamanda kütleyi kırmaya çalışmalısınız.

Son MK oyunlarının vazgeçilmezi *Krypt*'ler bu oyunda da yer alıyor. Oyunda kazandığınız Koin'leri bir tek burada değerlendirebilirsiniz. Dört farklı bölgeden oluşan Krypt'te yüzlerce mezar, yüzlerce kurban, yüzlerce de yarı ölü "ödül" var. Hangisinin altında hangi ekstra var bilmiyorsunuz ve hislerinize güvenerek, parasını vererek başlıyorsunuz bunları açmaya. Karakterlerin render'ları, fatality'lerin kağıt üzerindeki taslakları, dövüşçülerin diğer fatality'leri, alternatif kostümleri, mekan müzikleri, konsept tasarımlar, arenaların ilk tasarımları, değişik notlar gibi onlarca türden ekstra bekliyor sizi burada. 250.000 Koin'iniz olursa, hepsini açabiliyorsunuz. Daha sonra buradan *Nekropolis* bölümüne geçebilirsiniz. Burası alternatif kostümleri giyebildiğiniz yer. Ayrıca karakterlere 3B olarak detaylı göz atabilir, şecerelerini okuyabilirsiniz.

Nightwolf yine kutsal çakı, ok ve baltasını kullanmaktan geri kalmıyor. Ah, şimşeğini unutmuşuz!

SHAO KAHN NASIL YENİLİR?

Vallahi hiç de öyle kolayca yenilmez. Maşallah öyle bir yapay zekâ vermişler ki, Expert'te bitirene kadar taş düşürüyorsunuz böbrekten. Ama her dev gibi onun da zayıf yönleri var. Eğer doğru şekilde kullanırsanız birkaç denemede yenebilirsiniz.

Shao Kahn'ın en güçlü yanı baba yadigarı balyozu uzaktan fırlatıp sizi bayıltması. Art arda atmaya başlayabilir veya yanınıza gelip en güzelinden bir X-Ray yapabilir ki enerjinizin yarısından fazlasını alıyor ikisinde de. O yüzden iki türlü dövüşmeniz lazım.

1) Yakın dövüşün. Yere düşürün, o yerdeyken doğru bir zamanlamayla ayağa kalkarken arkasına atlayın ama hazır bir hareket yapmayın. O size vurmak isteyecek ve ters tarafa doğru bir hareket yapacak. Ya Aşağı+Üçgen yapın ya da saf dışı bırakan bir hareket yapıp (Sub-Zero'nun buzu, Ermac'ın havaya kaldırması, Smoke'un düşürmesi gibi) kısa kombolar yaparak bu işlemi sürdürün. Siz yakın dövüşte ne kadar hızlı olursanız Shao Kahn o kadar afallıyor.

2) Eğer uzak dövüş adamıysanız umarız teleportu olan bir karakter seçmişsinizdir zira balyoz ve oklarından itinayla kaçmanız gerekecek. O size her saldırdığında teleport olun, bir kere vurun ve kaçın. Scorpion'un okuna karşı Shao Kahn ekstra zayıf kalıyor örneğin, bir kere yere düşürdüğünüzde Kare, Kare, 2 geri + Kare yaparak saldırırsanız art arda yakalayabiliyorsunuz.

Bir başka önerim onun X-Ray'i doluyken yakın mesafe dövüşmemeniz. Yutturuyor!

Eğer hasar alabildiği halde size vurmaya kalkıyorsa sadece blok yapın, breaker kullanmayın çünkü işe yaramayacaktır.



HANİ BABALITY'LER?

Hareket listesinde gözükmeyen ve Krypt'te de açılmayan babality'ler sanıldığının aksine oyunda hazır bulunuyor. Sadece dene-yanıl yöntemlerle keşfedilmeyi bekliyorlar. Babality'yi yapmanız için kesinlikle maçı hiç korunmadan yenmeniz lazım. Bunun dışında oyunda bir de gizli fatality'ler var. Krypt'te bulunan bu fatality'ler oyunun hayranları tarafından kısa sürede keşfedildi, ben de sizinle paylaşmak istedim. Bir oyun dergisinde "hareket listesi verme" ritüelini de yerine getirmiş oluruz hem :)

Front Punch=1, Back Punch=2, Front Kick=3, Back Kick=4
Jump= Zıplama mesafesinden, Sweep= Rakibin bir, iki adım önünden, Touching= Rakibin dibinden, Far= Ekranın diğer uzak köşesinden.
İlki Secret Fatality, **ikincisi** Babality (sol taraftan)

Baraka:
Sweep → → ↓ ↓ [3]
Jump → ← → [4]

Cyber Sub-Zero:
Jump ↓ ↓ ← ↓ [1]
Jump ↓ ← → [Block]

Cyrax:
Jump ← ↓ ← → [1]
Jump ↓ → ← [2]

Ermac:
Jump → ← → ↓ [4]
Jump ↓ ↓ ← ↓ [2]

Jade:
Sweep ← ↓ ← ↓ [4]
Jump ↓ ↓ → ↓ [4]

Jax:
Sweep ↓ → ↓ → [4]
Jump ↓ ↓ ↓ [3]

Johnny Cage:
Sweep ↓ → ↓ → [4]
Jump → ← → [4]

Kabal:
Sweep ↓ ↓ ← → [Block]
Jump → ↓ ← [3]

Kano:
Sweep ↓ ↓ → ← [4]
Jump → ↓ ↓ [3]

Kitana:
Sweep → ↓ → ← [3]
Jump → ↓ → [4]

Kratos:
Jump ↓ ← ↓ → [1]
Jump ↓ → ← [2]

Kung Lao:
Sweep ↓ ↓ → ← [1]
Jump ↓ → ↓ [2]

Lui Kang:
Jump ↓ ↓ → ↓ [4]
Jump ↓ ↓ ↓ [4]

Mileena:
Jump ← → ← ↓ [3]
Jump ↓ ↓ → ← [2]

Nightwolf:
Sweep ↓ ↓ → ← [1]
Jump → ← → ← [1]

Noob:
Jump ↓ ↓ ← ↓ [Block]
Jump → ↑ → [1]

Quan Chi:
Sweep ↓ → ↓ → [4]
Jump → ↓ ← [2]

Raiden:
Sweep ← → → ↓ [4]
Jump ↓ ← ↓ [4]

Reptile:
Sweep ↓ ↓ → ← [1]
Jump ← → ← ↓ [3]

Scorpion:
Touching ← → ← [3]
Jump ↓ ← → ↓ [2]

Sektor:
Far ↓ ↓ → ← [1]
Jump ← ↓ ↓ ↓ [4]

Shang Tsung:
Jump ↓ ↓ ← ↓ [2]
Jump ↓ ← ↓ [3]

Sheeva:
Sweep → ← → ← [4]
Jump ↓ ↓ ↓ ← [4]

Sindel:
Sweep ← → ↑ [2]
Jump ↓ ↓ ↓ ↑

Smoke:
Sweep ← ← ↓ → [2]
Jump ↓ ← ↓ → ↓

Sonya:
Sweep ↓ ← → ← [4]
Jump ↓ ↓ → [3]

Stryker:
Sweep ↓ → ↓ → [Block]
Jump ↓ → ↓ ← [2]

Sub-Zero:
Sweep ↓ ← ↓ → [2]
Jump ↓ ← ↓ [4]

Dikkatli baktığınızda, pek çok arenanın ilk üç oyundaki arenanın elden geçmiş halleri olduğunu görebilirsiniz. Derken anılar, bir damla göz yaşı...

Eğer MK evrenine yeni girmişseniz veya eskileri unutmuşsanız, karakterler arasındaki bağları anlamak için biyografilere mutlaka göz atın derim hikâye moduna geçmeden önce.

Offline modlar sıktığında da online taraf ağını sizler için kurmuş olacak. PSN'in çöküşü yüzünden uzun uzun testler yapamadık, üzgünüz, ama yine de muhteşem bir online sistemi olmadığını görecek kadar deneyebildik. En azından *Super SF IV*'ten daha iyi değil. Ama bir *King of the Hill* modu var ki, evlere şenlik! Arcade severlerler bu moda bayılacak. Karakterinizin ufacık bir avatarıyla sıranızı beklerken, o sırada yapılmakta olan maçı izleyip tezahürat yapabiliyorsunuz! Baktınız kaçak oynuyorlar, atın domatesleri! Eğer iyi bir oyuncuysanız, yenilene kadar sıranız değişmiyor. Kralsınız işte! Bu moda girmeden önce offline modlarda oyunu en az bir karakterle yalayıp yutarsanız, daha az yumurta yersiniz kafanıza diye düşünüyorum!

BİR KAŞ BU KADAR MI GÜZEL YARILIR!

Çok sevdiğimiz kült dövüş oyunlarında görsellik namına çok şey aramadığımız doğrudur ama *Street Fighter IV* ile bu konudaki masumiyetimizi kaybettik. Gördük ki hem taş gibi bir dövüş oyunu yapıp hem de bunu harika görsellikte sunmak mümkünmüş. Arkasından gelen *Marvel Vs Capcom 3* de bunu alışkanlığa dönüştürdü. "Görsellik istiyorum arkadaşım" diye mızmızlanma hakkımız var artık dövüş oyunlarından. Ama Mortal Kombat da bu konuda açık vermiyor. Oyun, kendi tarihinde ilk kez bu kadar güzel gözüküyor. Hem de bunu sadece makyaj olarak kullanmıyor. Her karaktere bir düzine "hasar animasyonu" ekliyor. Rakibin neresine, hangi şiddette vurursanız o bölge önce soyuluyor, sonra morarıyor, iyice derinleşip

Super Street Fighter IV

>
Marvel vs Capcom 3


>
Mortal Kombat


açıldığındaysa kan gövdeyi götürüyor. Her vuruş zaten çok tok olduğu için vurduğunuz yerde o hasarı görmek büyük bir keyif. Buna bir de harika ses efektleri ekleyin, dövüşmek az önce adı geçen diğer kültlerdeki kadar heyecan verici. Karakterler gibi arenalar da son derece özenli bir çalışmanın ürünü. Her dövüşçünün en az bir tane arenası var (her arenanın da bir tane stage fatality'si). Arka planlar o kadar hareketli, o kadar çok detay barındırıyor ki dövüşü bir köşeye bırakıp olan biteni izliyorsunuz. Çatı katında dövüşürken üzerinizden önce bir ejderha, sonra bir jet geçiyor. Kan banyosu yapıyorsunuz. Cellatın baltasını bilemesini izliyorsunuz. Üç başlı Cerberus'tan korkuyorsunuz. Veya Cage'in film afişlerine bakıp gülüyorsunuz ya da klasik arenaların yeniden yapımının ne kadar başarılı olduğunu çözmeye çalışıyorsunuz. Bu oyunda gözünüze batacak çok az şey var kısacası.

Street Fighter IV'ten sonra gördüğümüz en güzel "markayı yeniden yarattık" oyunu olmuş Mortal Kombat. Hem eski oyuncular kendini evinde hissedecek hem de yeni oyuncular çabucak alışacak bu oyuna. Onlarca karakter, mod, keşfedilmeyi beklenen kombolar, çözülmeyi beklenen gizler, DLC'ler derken küllerinden doğan Mortal Kombat'ı bağrımıza basmamak olmazdı. Her ne kadar *Rain*'le hasret gideremediğimiz için buruk olsak da *Toasty adamı* gördüğümüz için (ekranın köşesinden whoopie der gibi çıkan mor tişörtlü abi) minnettarız NetherRealm sana. Mahallemize tekrardan hoş geldin, gollerinin devamını da bekliyoruz. Söz, bu sefer sayıyoruz.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Hikâye ✔ Bol karakter, bol arena ✔ Bol mod, bol giz ✔ Bol hareket, bol fatality, bol kombo ✔ Grafikler ve sesler saralle ✔ Online arena şokella ✔ Challange Tower nutella ✖ Yüklemeler ✖ Aslında oyunda olan karakterlerin DLC'ye saklanması ✖ Az mezar veya çok para

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Quan Chi ve Cyber Sub-Zero'yu açmak için hikâye modunu bitirmeniz gerekiyor. Fakat oyunun içine sızan bazı oyuncular Shao Kahn, Goro ve Kintaro'nun da oynanabilir durumda olduklarını, fatality'lerinin bile olduğunu görmüşler. Yazının yazıldığı tarihte, sadece nasıl aktif hale geldikleri meçhul.

Oyunda dört adet **Secret Battle** bulunuyor. Bunlara erişmek için yapmanız gerekenler var tabii.
Jade için: Shang Tsung'la dövüşürken çift Flawless Victory alın ve fatality yapın.
Noob için: The Temple bölümünde, arkaplanda Noob'u görürseniz, o dövüşü hiç korunma almadan (R2) kazanın.
Reptile için: The Pit 2 (gece) bölümünde ayın üzerinden gölgeler geçerse çift Flawless Victory alın ve Stage Fatality yapın.
Smoke için: The Living Forest bölümünde ağaçların arkasında Smoke belirene kadar bekleyin ve belirince de o anda hızla Aşağı+Select tuşlarına basın.

Scorpion ile X-Ray'siz 22 Hit kombo yapıp en az %67 damage verebiliyorsunuz! Teleportu iyi kullanın yeter ki.

MK2'yi oynayanlar Reptile'ın daha insansı gözüktüğünü hatırlayacaktır. MK9'da da bu gerçek olabiliyor hatta Kitana, Mileena, Scorpion, Sub-Zero da klasik kostümlere sahipler ama oyunu GameStop, BestBuy, Amazon gibi sitelerden almışsanız. Sadece DLC koduyla açılan bu klasik kostümler şu anda parasıyla online platformlarda satılıyor.

Ladder modunda dövüşürken, uppercut'lar sonrası rastgele ekranın köşesinden fırlayan **Toasty** diyen adamı gördüğünüz anda L2-R2/Trigger butonlarına basın. Rivayete göre X-Ray'iniz dolacak.

İlk DLC'de yer alacak iki isimse Kenshi ve Kırmızılı Ninja olacak (ki kendisi bir bug olmasına rağmen bu oyunda gerçeğe bürünecek). Halloween'de de Freddy ile Jason'ın da oyunda yer alması bekleniyor (ne alaka demeyin, Warner Bros her iki markanın da sahibi). Kintaro da bizi görecek!



Special Attack'lar kötü gözükse de oyunun olmazsa olmazlarından. R2 tuşuna basılı tutarak deneyin bir de!

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** NetherRealm Studios → **Dağıtım:** Warner Bros / Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 130TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 18+
→ **Dahası İçin:** www.themortalkombat.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Harika bir dövüş oyunu olduğu kadar harika bir dönüş oyunu da. Mod delisi ve içerik zengini. Oynaması kolay ustalaşması zamanla. Daha fazlası çok az oyunda var zaten.

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

ATEŞİNİZİ SÖNDÜRÜN. ŞİMDİ SESSİZLİK ZAMANI… -FURKAN FARUK AKINCI

Socom: Special Forces

*"**AĞUSTOS BÖCEĞİ VE** karıncanın şu hikâyesini bilirsiniz. O hikâyede herkes karıncanın tarafındadır. Çünkü o çalışkandır, fedakârdır. Hayvanlar âleminin örnek ferdidir. Ama ne diyorum biliyor musunuz? Şu an benim olduğum yerde olsaydınız, ağustos böcekleri en sıkı dostunuz olurdu. Gecenin derinliklerinde, sık çalıların arasında gölgeden daha sessiz olmak zorundayım. Ve kimsenin sevmediği o ağustos böceklerinin sesleri beni koruyan tek şey… Sürekli tatilde olan bir böcek için büyük bir sorumluluk ha? Benim adım 45… Düşman hatlarının arkasında yapayalnızım. Ama yemin ederim, işim bittiği zaman düşman hatlarının neresi olduğunu kimse anlayamayacak."*

Başlığa bakıyorsunuz ve aklınıza "o her zamanki" taktik aksiyon oyunlarından biri geliyor. Çok da haksız sayılmazsınız aslında. Nihayetinde *Ghost Recon-Modern Warfare* kırması bir oyun var ortada. Oyunun sorunları bile tamamen bu türe özgü, bildiğimiz şeyler. Fakat Zipper farklı bir yoldan gitmeyi tercih etmiş. Herhangi bir taktik aksiyon hikâyesi gibi başlayan Socom: Special Forces'ın (SSF) içine insanı cidden saran bir senaryo eklemiş. Oyuna başladığınızda daha önce görmediğiniz hiçbir şeye rastlamıyorsunuz fakat ilerledikçe aranıza katılan karakterler o kadar ilginç işlenmiş ki her adımda onlarla biraz daha yakınlaştığınızı hissediyorsunuz. Hele ki 45… 45 kod adlı Park-Yon Hee, bugüne kadar bir oyunda gördüğüm en sıkı kadın karakter olmuş. Ne gereksiz derecede sert bir karakter o, ne de duygularına kapılıp asker olmanın gereklerini unutan biri. Son zamanlarda bu kadar doğal işlenmiş ve inandırıcı bir karakter daha görmemiştim. Hikâyenin yükünü çeken diğer kişiyse Cullen Grey.

BİR ÇITIRTI GİBİ BAZEN…

SSF Güney Asya'da geçiyor. Takma adı "Ops Commander" olan Cullen Grey'i canlandırıyoruz. Son derece önemli bir ticaret geçiş noktası olan ve Sumatra dolaylarında bulunan Malacca Boğazı'ndayız. Cullen Grey olarak NATO'da görev yapmakta olan beş kişilik özel bir time kumanda ediyoruz. Görev bölgelerine göre Amerikan, İngiliz ve G. Kore askerleri aktif birimlerimize katılıyorlar. Amacımız Malacca Boğazı'ndaki geçişleri engelleyerek dünya ekonomisini çökertmeyi planlayan teröristleri etkisiz hale getirmek. Bir Tom Clancy senaryosu gibi duran oyun, ilerleyen saatlerinde daha derin bir dramatik altyapıya kavuşuyor. Elbette burada derinlik ölçüsünün taktik aksiyon oyunları olduğunu unutmuyoruz…

Serinin önceki oyunlarını oynadıysanız neyle karşılaşacağınızı az çok tahmin edebilirsiniz. Ancak SSF, serinin son oyunu *Confrontation*'dan çok çok daha iyi. Uygulamaya çalıştığınız taktikler bu kez gerçekten işe yarıyor. Zaman zaman fena çuvallasa da dost yapay zekâsı sizi öldürmeyecek kadar düzgün çalışıyor. Siper almak, verilen hedefleri indirmek konularında pek bir sıkıntı yaşatmıyorlar. Komut verdiğiniz askerler işlerini gayet düzgün yapıyorlar ki bu önemli çünkü oyunun neredeyse yarısı askerlerinize emir vermekle geçiyor. Adamlarınıza vereceğiniz komutlar, bir dizi taktik uygulanışı da beraberinde getiriyor. Söz gelimi, düşman devriye güzergâhlarını gözlemleyip onları beklemedikleri anlarda vurabilirsiniz. Bir örnek vereyim, oyunun ortalarına doğru dar bir patika üzerinde 5-6 düşman askeri tarafından kıstırıldığım ve fena takıldığım bir yer oldu. İki üç kere denedim, mümkün değil, adım attırmıyorlar. Kurşun yağdırarak geçemeyeceğimi fark ettim. Yanımdaki iki adamı en sağ ve en soldaki çalıların içinden ilerletmeye başladım. Ben emir vermeden ateş etmeyecekler. Önce dürbünle karşımdakilerin devriye güzergâhlarını ezberledim. Tüfeklere susturucu taktık. Önce bize yakın olan adamları susturuculu silahlarla indirdik. Sonra biraz ilerleyip flaş bombası


Örtmenim örtmenim örtmenim!!!

BEN OLSAM…

Sony'den izin isteyip bir süre daha yapay zekâ üzerinde çalışırdım. Yani oyunun o kadar yapay zekâya bağımlı bir yapısı var ki, onsuz her şey eksik… Taktik kurgulayacaksın, karşında adam gibi düşman yok. Yine taktik kurgulayacaksın, emir vereceksin, yanında adamların yok. Oyunun her bir detayı yapay zekânın düzgün çalışacağı varsayılarak hazırlanmış. Tamam, Zipper ekibi kredi konusunda bir Polyphony olmayabilir ama kesinlikle Sony'den biraz daha süre istemesi gerekirdi.

attık, kalanları da indirdik, gayet temiz bir çalışma oldu. Oyunun içinde bu gibi epey sahne yaşıyorsunuz. Kurguladığınız taktikler gerçekten işe yarıyor. Eğer bir bölümde takılıp kaldıysanız, cidden bir şeyler yanlış yapıyorsunuz demektir.

Ancak madalyonun bir de öteki tarafı var. Dost yapay zekâ bazen, düşman yapay zekâsı da çoğu zaman ne yaptığını bilmiyor. Socom da öyle bir oyun ki teknik anlamda sırtını tamamen yapay zekâya yaslamış durumda. Bu nedenle en küçük bir aksaklık fena göze batıyor. Zipper, neredeyse tüm çatışmalarda bir taktiksellik sunmak ve böylece kurşun alışverişlerini daha anlamlı kılmak istemiş. Fakat emirlerinizi yerine getir(e)meyen askerler saç-baş yoldurabiliyor, bir anda saçmalayıp yerinizi açık edebiliyorlar. Düşman askerleriyse sizi kimi zaman zorlasalar da doğaçlama yapmak konusunda ciddi sıkıntı çekiyorlar. Dar bölgelerde sizi iyi kıstırıyorlar ama açık arazilerde ördek gibi kalıyorlar. Üzerlerine kurşun yağarken bile düzgün siper alamıyor, savurduğunuz bombalardan kaçamıyorlar. Evet, uyguladığınız taktikler işe yarıyor ancak düşman yapay zekâsının kurguladığınız bu taktikleri her zaman hak ettiğini söyleyemem.

…O EN BÜYÜK POSTALLAR…

Oyunda 45'i yönettiğimiz bölümler de var. Açıkçası oynanışı çeşitlendirmek için gayet iyi düşünülmüş bölümler bunlar. Cullen'la açık arazi savaşındayken, 45'in bölümleri tamamen gizlilik üzerine kurulu. Bu bölümlerde maalesef ciddi tasarım hataları çarptı gözüme. Bir kere gizlilik üzerine kurulu olan bir seviye tasarlarken, karaktere gizlenecek yerler vermek zorundasınız. Karakteri saklamaya çalıştığımız yerler o kadar ilginç ki kıçınızın başınızın açıkta kaldığını anlayamıyorsunuz. Düşman askeri saçınızın telinden görüyor sizi. Cesetleri saklayacak yer bulamıyorsunuz, sonra gelip o cesedi buluyorlar falan… Oynarken bir ton sorun yaşadım kısacası ama… Ama o 45 karakterini canlandırmak her şeyden daha tatminkârdı benim için. Karakterin portresi o kadar iyi çizilmiş ki görevi tamamlama gereğini gerçekten hissettiriyor size. Onunla saklanmak, strese girmek, onun hissettiklerini hissetmek gerçekten müthiş bir deneyimdi. "Peki, bir karakter koca bir oyunu kurtarabilir mi?" diye sorarsanız cevabım "Hayır" olur ama çok daha oynanabilir kıldığı kesin…

Oyunu Move ile çatır çatır oynayabiliyorsunuz. Ben tam randıman alabilmek için hem Move + navigasyon çubuğu hem de gamepad kullandım. Navigasyon çubuğuyla karaktere yön verip Move ile silahınızı kullanabiliyorsunuz. Gamepad ise askerlere emir vermeye ve taktik kurgulamaya yarıyor. Move, daha önce eline gamepad almamış insanların, kontrollerin karmaşık olduğu konusundaki bahanelerine son verecek kadar iyi çalışıyor. Attığınızı vuruyorsunuz. Hele elinizdeki silahları geliştirmeye başladıktan sonra düşmanların kafalarını ala ala ilerleyebiliyorsunuz. Bu arada oyunun detaylı bir silah geliştirme ve değiştirme sistemi olduğunu da belirteyim. Karakter geliştirir gibi silah geliştirebiliyorsunuz. Tepmesini azaltmaktan şarjör kapasitesini artırmaya kadar türlü seçenekler var. Yanında kullanabileceğiniz onlarca da aparat bulunuyor.

…DEĞİL Mİ ARKADAŞ?

Maalesef oyunun tek kişilik kısmını bitirip online alemlere dalacağım gün PSN patladığı için online bölümlere pek bakamadım. Sadece bir-iki el co-op atma şansım oldu, bu kez de ayarsız sunucular yüzünden sürekli oyundan düştüm. Ama çalışabilse gayet eğlenceli olacak çünkü bir kişinin komutan olup emir vermesi, diğerlerinin verilen hedefleri halletmeye çalışması fikri iyi işlenmiş. Eh, pek de fena olmayan bir karakter geliştirme sistemi ve karşılıklı olarak kapışabileceğiniz seçenekler de var. PSN açık olsaydı bir süre takılmamam için bir sebep yoktu. Oynatırdı kendini yani…



"Bir aşağı, bir yukarı! Evet, şimdi aşağı, şimdi yukarı…"

Siz yine de dikkat edin namlunuzun ucu görünmesin.





Ghost Recon 2



>

Socom: Special Forces



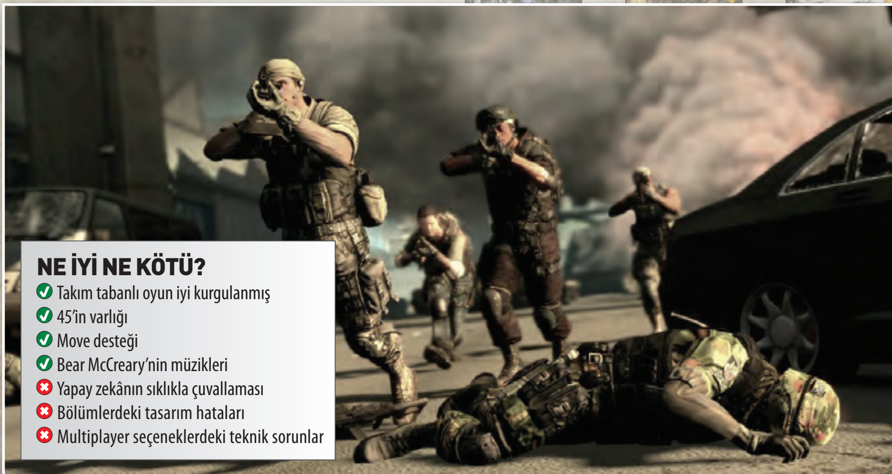
>

Socom: Confrontation



Oyunda ezber bozan sadece üç unsur var: Move desteği, sıradışı işlenmiş iki-üç karakter ve Bear McCreary'nin yaptığı enfes müzikler. Ben *Heavy Rain*'den beri bir oyuna böyle oturan, içinde bulunduğunuz sahnelerle bu kadar örtüşen müziklere rastlamamıştım, oyuna resmen can katmış. Zipper, daha önce Slant Six'in façasını dağıttığı Socom'u nispeten tekrar toparlamayı başarmış ancak oyunun can damarı olan yapay zekâ konusunda büyük günahlar işlemiş. Tasarım hataları da cabası… Fakat bu durum, türün sevenlerinin Move'la oynanacak iyi bir alternatife kavuştuğu gerçeğini değiştirmiyor.





NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Takım tabanlı oyun iyi kurgulanmış
- ✔ 45'in varlığı
- ✔ Move desteği
- ✔ Bear McCreary'nin müzikleri
- ✖ Yapay zekânın sıklıkla çuvallaması
- ✖ Bölümlerdeki tasarım hataları
- ✖ Multiplayer seçeneklerdeki teknik sorunlar

→ **Tür:** Taktik Aksiyon → **Yapım:** Zipper Interactive → **Dağıtım:** Sony → **Sistem:** PS3 → **Kutulu Fiyatı:** 139 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** bit.ly/kurWt6

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Socom ayaklarından biri eksik olan bir masa gibi… Sürekli sallanıyor.

7,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

de blob 2

HANGİ PLATFORM?
Oyunun Wii sürümünü deneyemedim ama görsel açıdan Xbox 360 ve PS3 sürümleri arasında fark olmadığını söyleyebilirim. Oyuna çok etki etmese de (Pinky gereksizinde kullanılıyor) PlayStation 3 sürümünün Move desteği olması bir tercih nedeni olabilir.

BUKALEMUNSPOR'UN DEĞİŞMEZ YILDIZI -ALİ SEZGİN

DÜNYADAKİ BÜTÜN RENKLERİN aslında kırmızı, yeşil ve mavinin farklı karışımlarından ibaret olduğunu biliyor muydunuz? Renk körlerinin tek bir rengi görememelerindeki sorun da aslında budur; hayatlarında yeşil olmadığı için kırmızı-mavi ve yeşil-mavi onlar için aynı anlama gelebilir ki bu da yanıltıcıdır. Yanıltıcı, çünkü biz bu insanların görüşünde problem olduğunu sanırken, aslında gerçek renk körlerinin kendimiz olduğunu unutuyoruz. Doğanın, mimarinin, insanın güzelliğini, her şeyi özel yapan o küçük detayları üstteki renkler yüzünden görmekte zorlanıyoruz. Oysa dünyayı algılamak için her şeyin yüzeyine boya püskürtmemize gerek yok.

De Blob 2 özünde bunu anlatan bir oyun. İlk oyunun ardından Prisma şehrine adı sanı belli olmayan bir papaz geliyor ve belediye başkanlık seçimlerine katılacağını açıklıyor. Kendisi oyunun kötü karakteri Comrade Black, ve seçimleri kazanır kazanmaz ilk işi Inkt Corporation ile güç birliği yaparak şehri siyaha boyamak oluyor. O ana kadar şehirden uzak kalan Blob ve sadık yardımcısı Pinky de Comrade Black ve ona yardakçılıkla geçinen Inky'leri renklerle durdurmaya çalışacaklar. Hikâyesi gibi oyun mantığı da gayet basit De Blob 2'nin. Bütün dünya gri ve siyahın tonlarına boyanmış durumda ve Blob çevrede bulduğu renk havuzlarını bir sünger gibi emerek, etrafa çarpa çarpa dolaşıyor ve her şeyi renklendirmeye çalışıyor.

Oyunun güzel yanı, sizi en karanlık gününüzde bile Fanta reklamlarından fırlamış gibi duran canlı ve yaşam dolu bir evrenin içine atması. Sürekli bir şeyler mutluluktan hoplayıp zıplıyor, yaratıklar üzgün üzgün de olsa dans ediyor, Prisma'nın uçan arabalarına bile bir haller olmuş, dalgalar halinde uçuyor zavallılar... Ama De Blob 2 sizi bu dünyada özgür bırakıyor sanıyorsanız, elbette ki yanılıyorsunuz. Ucu açık ve serbestlik tanıyormuş gibi gözüken görevler bile aslında sırasıyla bölgeleri temizlemeyi ve oradan ilerlemeyi gerektiriyor.

De Blob 2'de en büyük yardımcınız sadık dost, gıcık robot Pinky değil pusulanız olacak. Zira nerede görev var, boyalar ne tarafta kalıyor görmek için kişinin bir gözünü Blob'un etrafında oluşan pusulada tutması şart. Oyunun gerisiyse standart platform öğelerinden oluşuyor. Blob zaten ne idüğü belirsiz bir varlık olduğu için süzülme, duvardan koşma ve suda batmama gibi garip özelliklere sahip. Bir de





A Boy and His Blob



De Blob 2



De Blob



bunun üstüne her platform oyunu kahramanında olan düşmanların üzerine basıp öldürme, hızlı çarpma ve hatta çok hızlı çarpma gibi klasik hareketleri yapabiliyor. Burada olay biraz enerjiye bakıyor, De Blob yaptığı her hareket için emdiği boyaların enerjisini harcıyor ve bir süre sonra ortalığı boyayacak veya özel hareket yapacak enerjisi kalmıyor. O yüzden boya havuzlarından çok uzaklaşmadan boya yapmak mantıklı olacaktır. Wii'de hemen hemen her oyunda olan, "eve misafir gelirse o da oynuyor gibi yapsın" temalı uzun isimli oynanış modu da unutulmamış. Büyük ihtimalle oyunun Wii sürümünde Wiimote ile nişan alıp Pinky ile çevredeki objeleri vurma özelliği vardı ama Xbox 360'da ne yapıyorsak inanın bana o şey bu değil. Oyun koluyla hedef tutturmak zaten zor, bir de üstüne Blob'un hareketleri ve asıl oyuncunun kamerayı da kontrol ediyor oluşu var ki bu ikinci oyuncuyu fena halde işlevsiz kılıyor.

RENKLERİN İÇİNDE

Blob'un bir renk süngeri olduğunu düşünürsek oyunun nasıl çalıştığını anlamanız çok zor olmayacaktır. Inky'ler bütün dünyayı griye boyamış durumda ve çevreden bulduğu renk ırmaklarını sömüren Blob hem Inky'leri dövmeye hem de dünyayı yeniden renklendirmeye çalışıyor. Bir yeri renklendirmek istiyorsanız tek yapmanız gereken oraya dokunmak oluyor. Elbette belirli binaların özel renkler istediği durumlar da var. Misalen iki fabrikamız var diyelim; bir fabrikanın mavi, bacasınınsa yeşil olması gerekiyor, diğerininse tam tersi. De Blob'un bulmacaları zor olmamakla beraber bu tarz kombinasyon numaralarıyla çalışıyor genelde.

Bana göre oyunun en rahatsız edici yanı ucundan gösterip vermediği özgürlük hissi. Sözde istediğim yere gitmekte özgürüm ama ya ilerlememi engelleyen "henüz" inmemiş köprüler var ya da kapalı kapılar. Eskaza yeni bir bölgeye geçsem bile birkaç toplanabilir eşya haricinde yapılabilecek hiçbir şey olmuyor ki bu da koca haritayı anlamsız hale getiriyor.

Diğer yandan göreviniz gereği içinde bulunduğunuz haritalarda yapılacaklar neredeyse hiç bitmiyor. Diyelim bıkmadan sıkılmadan bütün bölgeyi boyadınız ve sonunda bölümü tamamladınız. Olur mu hiç?! De Blob 2 anında ek görevler ekleyiveriyor oyuna. Bu şekilde hem oyunun ömrünü uzatıyor, hem de karakter gelişimini sağlayan ilham puanları kazanıyorsunuz. İlham puanlarını da Blob'un daha çok boya emmesi, daha çok sağlık puanı kazanması gibi yararlı davalara yatırmak mümkün.



Renkli başlıklar Inky'leri o renkte yapılan saldırılardan koruyabiliyor.

Herkesin bu kadar mutlu olması bir süre sonra gerçekten sinir bozuyor. Comrade Black'e hak vermeye başladım.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Muhteşem animasyonlar ✔ Güzel grafikler ✔ Boyama olayı ilginç
✖ Sesler çabuk rahatsız ediyor ✖ Oyun kolay sıkıyor

YETMEZ AMA... YETMEZ

De Blob 2'de olan her şey aslında ilk oyunda da vardı, bir tanesi hariç. Diyelim ki yolunuzun üstünde boyanmayı reddeden bir Inky Corporation binası var. Bu durumda Blob binaya sızarak kaleyi içten fethetmeye çalışabiliyor artık. Bir insan fabrikanın veya deniz fenerinin içine neden sadece belirli renklerle çalışan kollar, manyetik kaldıraçlar ve atom ayrıştırıcılar koyar bilmiyorum ama bunlar De Blob 2'yi bir anda kaliteli bir platform macera oyununa dönüştürmeye yetmiş de artmış bile. Klasik platform zorlukları haricinde sürekli olarak boyayı nerede kullanacağınızı ve kaç enerjiniz kaldığını düşünmek zorunda kalıyorsunuz ki oyunun bize bu kadarcık da olsa düşünme payı bırakması hiç yoktan iyidir.

De Blob 2'nin harika göründüğünden bahsetmiştim ya, gerçekten öyle duruyor. Bölüm çeşitliliği harikulade, bölümler sürekli olarak değişiyor ve her farklı tema farklı keşifler yapmanıza imkan veriyor. Prisma şehri haricinde ovalar, enerji santralleri, baraj gibi çeşitli alanlarda takılıyor olacağız. Oyun gerçekçi olmak gibi bir dert taşımadığından hem karakter tasarımları hem de mekanlar konusunda oldukça rahat davranmışlar ki bu doğru bir karar bence. Özellikle bazı anlarda ciddi şekilde bir animasyon filminin içinde olduğunuzu hissediyorsunuz. Keşke bir de oyunda sesi olan her şeyi "Böcürt, bıcırt" benzeri efektlerle konuşturmasalarmış, bir süre sonra insanın kulağı artık gıcırtı duyamayacak hale geliyor çünkü.

GECEKONDULARI GİZLİCE PEMBEYE BOYAMAK

De Blob 2'nin asıl çuvalladığı nokta oynanış elementlerinden kaynaklanıyor. Etrafı boyamak ve dünyayı renklendirmek çok hoş ama buna çeşitlilik katmadıkları için 1-2 saat sonra sıkılmaya başlıyorsunuz. Değişik canavarların ve mekanların gelmesi de bu durumu değiştirmiyor. Sanırım küçük yaştaki oyuncuları düşünerek, özellikle dövüş ve aktivasyon hareketlerinin kontrolünü oyuncudan almışlar ki tahmin edebileceğiniz üzere bu da büyük bir hata. Oyuncu değil de seyirci gibi hissediyorsunuz; ekrandan sürekli bir şeyler fırlıyor, bir tipitip gülücükler saçıyor, herkes çok mutlu ama oyunu oynayıp bir şeyler başardığınız hissi nadiren uğruyor. Tuşlara bile otomatik olarak basan, yaratıklara saldırmak için onları seçmenin yeterli olduğu bir oyunda başarı hissi nasıl olsun ki zaten?

De Blob 2 özellikle küçük yaştaki oyuncuları, bir süreliğine tatmin edebilir ama bu oyunun kalitesinden kaynaklanmıyor. Cıvıl cıvıl bir ekran ve hoş konsept insanı neredeyse kendini aşık ediyor, onu kabul ediyorum. Zaman geçtikçe oyunun kötü huylarını öğreniyor ve yavaş yavaş ondan soğumaya başlıyorsunuz. Ben hâlâ kötü bir platform oyunu olduğunu düşünmüyorum, sadece boyama olayına fazla güvenip gerisini boşlamasalarmış muhteşem bir platform oyunu olabilirmiş diyorum.

Suya düşüp rengini kaybettiğinde Blob böyle çirkin bir şeye dönüşüyor.



Hayatınıza renk gelmesi için gereken tek şey bazen bir Blob olabiliyor.



→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Blue Lagoon → **Dağıtım:** THQ / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 138 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** deblob.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Platform oyunu sevmeyenler, dağılın lütfen.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



SHIFT 2 UNLEASHED

OO ŞİYT, BU NE! -GÖKTUĞ YÜKSEL

Bu sefer bir ilki gerçekleştirerek "hıza ihtiyacım var" geyiklerine girmiyorum arkadaşlar... Çünkü hangimizin hıza ihtiyacı yok ki... Evet, hız, hızlı bir yaşam, hızlı arabalar, hızlı trenler, hızlı Gonzales falan filan işte. Şimdi herkes gibi Electronic Arts'ın da bunun farkında olduğu apaçık bir gerçek. Bu kadar ihtiyaç olunca bir o kadar da karşılık oluyor. "Arz talep meselesi" diyecektim ama nedense şimdiye kadar o lafı kullananların çoğu ukala arkadaşlarım olduğu için onlara benzemeyeyim dedim. Ukalalık ile o söylemin ne alakası var onu da bilmiyorum ama sanırım tesadüf olsa gerek. Hepimizin bildiği gibi NFS serisi son yıllarda iki ayrı kulvarda yoluna devam ediyor. Bir tanesi simülasyonu öne çıkaran *Shift* serisi ve diğeri de bildiğimiz, sevdiğimiz, kovalamacalı, polisli falan klasik NFS serisi (*Hot Pursuit*). Bu oyunlar iki ayrı firma tarafından yapılıyor ve bence şimdiye kadar da çok iyi gidiyordu. Fakat bu defa, bir otomobil ve yarış oyunları manyağı olan ve de manyağı olduğu şeylerden fanboyluğu esirgemeyen ben bile ne yazık ki beğenmedim... Sebeplerine birazdan değineceğiz. Neden böyle oluyor bilmiyorum ama birkaç sene önceki NFS Shift yazımda oyunu çok beğendiğimi söylemiş ancak NFS sersinin "borsa gibi inişli çıkışlı" olduğunu da belirtmiştim. İşte niyeyse bence herifler yine inişe geçirdiler güzelim oyunu...



EN GÜZEL YERİ

Henüz o sahneye gelmedim ama Shift 2'nin en güzel yeri, oyunu eBay'den sattığımı gördüğüm an olacak. Oyunu benden satın alan arkadaş için aynı şeyi söyleyebileceğimizi sanmam ama.

BEKLENTİLER

Hepinizin (en azından PS3 sahiplerinin) olduğu gibi benim de rüyalarımı süsleyen bir oyundu *Gran Turismo 5*... Sırf *GT5*'i daha bir gerçekçi oynayabilmek için bir adet G27, bir adet de Playseat yarış koltuğu çakmıştım kendime. Her şey hazırdı... Ancak pek de beklentileri karşılayan bir oyun olmadı *GT5* bence... Ben de gözümü Shift 2 Unleashed'a diktim. Zira bu G27 + Playseat kombosunu kullanarak en çok oynadığım oyun hâlâ NFS Shift, orijinal olanı. İlkini bu kadar çok seviyorken, ikincisinin de dehşet videolarını izlerken ben de işte ümitli bir şekilde Shift 2'yi bekliyordum. Ama maalesef bu oyun da fos çıktı. Neden mi, işte nedenleri...

TENEKECİ CEVDET DAMDAN DÜŞTÜ

Bilader bu oyunda araba mı kullanıyoruz yoksa tren mi kullanıyoruz onu anlayamadım lan. Ya arabalarda fren diye bir şey yok, ya buzlu yollarda gidiyoruz ya da hakikaten arkadan tonlarca vagonun ittirdiği bir lokomotifi döndürmeye çalışıyoruz. Fren diye bir şey yok oyunda. Şimdi diyeceksiniz "Sen oynamayı bilmiyorsun", valla ayıptır söylemesi 31 yaşına geldim, 7 yaşından beri araba yarışı oyunları üzerinde neredeyse doktora yaptım, yüzlerce yarış oyunu oynadım. Ve ben böyle bir oyun görmedim. Hadi böyle saçma sapan bir firmanın yaptığı bir oyunu oynuyor olsam "Adamlar becerememiş" diyecektim de, ilk oyun o kadar güzelken bu oyunda niye saçmalandı anlayamadım. Dönüşler berbat, frene basıyorum araç durmuyor lan, önceden basayım diyorum, basıyorum da, ama yine de yeterli olmuyor. Vallahi ne oluyor ne bitiyor anlayamadım ama gerçekten sinirlerim çok bozuldu. Tabii şimdi "Alışman lazım sisteme" diyebilirsiniz, ancak *GT5*, *Grid*, *Dirt*, *Forza* gibi oyunları devamlı oynayan biri olarak onlara o kadar alışmışken bu oyun bu kadar garip bir fizik olayına sahipse bence sorun alışmakta değil, adamların garip bir sistem yapmasında. Bu konuda daha ne yazsam boş, anca oyunu oynarsanız anlayabilirsiniz, gerçekten çok sinir bozucu. Arabalar resmen buzun üstünde gidiyorlar.

LAGA LUGA YAPTI OYUN BANA

Şimdi de deminkinden çok daha rahatsız edici bir olaydan bahsetmek istiyorum. Oyunda yaklaşık yarım saniye lag var arkadaşlar. Online oynarken falan değil, doğrudan kendi başınıza oynarken oyunda yarım saniye lag var. Direksiyonu sağa söndürdükten yarım saniye sonra araç sağa dönmeye başlıyor. Gerçekten anlamak mümkün değil. Bu o kadar sinirime gitti ki internette bir araştırma yapayım dedim, YouTube'e falan girdiğinizde de bir sürü video göreceksiniz, adamlar test etmiş onaylamış. Oyunda resmen lag var, zaten adam gibi dönmüyor, adam gibi fren yapmıyor arabalar, bir de lag olunca oyun hiç oynanmaz hale geliyor. Yazıklar olsun...

Şimdi dedim acaba bu kontroller hazır geldiği için mi kötü, acaba bir ayar çeksem düzelebilirler mi? Girdim ayarlara abi, elli çeşit kombinasyon denedim. Hem kontrol cihazı için hem de G27 direksiyon için. Yok... Problem orada da değil. Ulan zaten problemin nerede olduğunu bilsem neredeyse oyuna patch yapmaya kalkacağım ama bilmiyorum işte. Anca oynadıktan sonra anlayabilirsiniz. Ama işte ayar mayar çekince de olmuyor, boşuna uğraşmayın. Yani olay direksiyonda veya kontrol cihazında değil, ayarlarda da değil, oyunun kendinde...

KELLELERİ ÇEVİRELİM BEYLER

İlk kez uygulanmaya başlayan (gerçi ben başka bir oyunda daha görmüştüm bunun bir benzerini) güzel bir olay var oyunda, gerçi o da teoride güzel, pratikte dökülüyor... Hani bu "helmet cam" ayakları var ya, kafa ileri geri gidiyor fren yapınca falan, işte amcaoğulları bunu biraz daha geliştirelim demişler. Oradan bir cingöz "Beyler, araç sağa dönerken kafa da sağa dönsün" demiş, bir tanesi de "Adam haklı beyler" demiş ve bu sistem ortaya çıkmış. Virajlarda döndüğünüz yöne göre, eğer helmet cam'den oynuyorsanız kamera da yaklaşık 15 derece falan dönüyor. İlk birkaç defada bu çok "cool" gözüküyor ancak sonrasında rahatsız edici olmaya başlıyor. Çünkü arabalar zaten adam gibi dönmüyor, fren desen problem, bir de üstüne bu kelle-i şerifi sağa sola çevirme işi girince resmen oyunun içinde kendimi sarhoş gibi hissetmeye başladım. Sarhoş olanlar bunu mutlaka yaşamıştır, düz yürüyorum zannedip kafayı sağa çevirirsiniz ama vücut hâlâ sola gitmeye devam eder. Aha

İNCELEME KONSOL

NEED FOR SPEED: SHIFT 2 UNLESHED



GRİD'DEKİ HATUNUN BANA "HELLO, HOTSHOT" DEMESİNİ BU KAVUNUN ÜZERİNE TEK GEÇERİM... BU ARADA GEÇEN GÜN KAVUN ALDIM, YATMADAN KAVUN MU YESEM

işte, tam Shift 2... Tabii bu arada ailenizin yeşilaycı yazarı Gök++ olarak sarhoş olmanın sağlığa zararlı olduğunu hatırlatıyor ve kendinizi içkiye falan vermemenizi tavsiye ediyorum. Onun yerine Shift 2: Unleashed oynayın, zaten sarhoş gibi olacaksınız 3-5 yarış sonra. Ehueheuhe. Şimdi benzer bir olay *Forza 4*'te yapılacakmış, Kinect kamerası kullanılarak. Elemangillerin dediklerine göre kafayı sağa döndürdüğümüzde kamera anlayacakmış ve araç içinde sağa bakacakmışız, sola bakınca kamera sola dönecekmiş falan. Ya iyi tamam da ben sağa bakarken artık televizyona bakıyor olmayacağım ki... Sağ tarafta bir koltuk, arkasında da şömine var. Kellemi sola döndürürsem orada da yine bir koltuk, yastık falan var, arkada balkon kapısı var. Yani bunların yarış pisti veya araba ile ne alakası var anlayamadım, bekleyelim görelim bakalım. *Forza 4*'ten çok çok çok ümitliyim, umarım Shift 2 gibi fiyasko çıkmaz.

SİNİR BOZUKLUĞU, 5'İNCİ BÖLÜM: KAVUN SURATLI VATANDAŞ

Abi oyunda kavun suratlı bir herif var, aslında tam kavun da denmez, kavun ile kelek arası bir şey. Hani bazen oyunlarda sinir bozan tipler oluyor ya, her şeye karışıyorlar, işte bu adam onların sözlük karşılığı. Yine tabii ki bu herifin ne kadar kıl olduğunu ancak kendisine 10 dakika katlandıktan sonra görebilirsiniz ama mesela her yarış öncesinde "Yeşil yandı lan, bas yürü yürüüü" falan diye bağırması veya o konuşurkenki videoları kesinlikle geçemememiz ve sonuna kadar seyretmek zorunda olmamız falan hakikaten saçma sapan işler. Zaten adama pek katlanamadığım için 15 dakika sonra hiç tereddütsüz ses ayarların girip elemanın fişini çektim. Tabii videoları durduramıyorum ama en azından yarış içinde her şeye nane olmasını önlemiş oldum. *Grid* serisindeki gibi bir ortam yaratmışlar ama olmamış. *Grid*'deki hatunun bana "Hello, hotshot" demesini bu kavunun üzerine tek geçerim vallahi. Bu arada geçen gün kavun aldım, genelde karpuz yerim ama kavun aldım, heyecanlıyım acaba yatmadan evvel kavun mu yesem nedir...

GRAFİKLER

Şimdi iki üç gece efektini gördükten sonra insan otomatik olarak "anaa ne güzel la, ışık olayları falan, ehuhekikiki" diyor ama normalde oyunun grafiklerinde de pek bir olay yok. Zaten buradan size bir ipucu vereyim, eğer bir insan "ehuhue" diye gülerse iyi haber var demektir, eğer gülüşün sonuna "kikiki" ekliyorsa bir yamuk var demektir. Ehuehuekikiki diye gülenlerden şüphe duyunuz. Neyse, ne diyordum, hah, grafikler o kadar iyi değil arkadaşlar. Bir kere artık PS3'te oyunlar 720p olmamalı. 720p neymiş lan? Koskoca Cell işlemcinin gücü 1080p'ye yetmiyor mu yani? Anlamak



1 numaralı hayal arabam: Sarı Gallardo...



Ağzını hayıra, egzozunu bayıra aç

NFS: Shift



Shift 2 Unleashed



NFS Undercover



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Autoblog ✔ Arabaların iç modellemeleri ✔ Blur efekti
✖ Lokomotif sürmek ✖ Sarhoş olmak ✖ Tutmayan frenler, dönmeyen arabalar



Ben hariç herkes dönmeyi başarabilecek gibi gözüküyor



Araç içi modellemeler iyi yapılmış

mümkün değil. PS3'te oyunu oynadım ve piksel manyağı oldum resmen. Bunun dışında araçların modellemeleri de o kadar farklı değil, klasik, alıştığımız şeyler. Oyundaki "bulanıklaşma" efekti hoşuma gidiyor yalnız. İlk oyunda icat edilen bir şeydi bu, hızınız belli bir noktaya vardıktan sonra arabaların içi silikleşmeye başlıyor ve tüm dikkatinizle yola odaklanıyorsunuz. Bence güzel bir sistem bu, her ne kadar biraz abartılmış olsa da yine de güzel. Ancak sağa sola çarpınca ekranın siyah-beyaz olması hiç hoşuma gitmiyor. Çünkü normal hayatta bir karşılığı yok. En azından bana olmadı. Belki de Havada Duran Adam Sabri'ye olmuştur, hatta şahidi bile vardır, ama bana olmadı. Mesela düşük bir hızla bile giderken yan aynalardan biri duvara sürtünce ekran renksizleşiyor. Ne alakası var olm ya...

Ya oyun hakkında güzel, hoşuma giden bir tane şey bulayım diyorum ama bulamıyorum. Oyunda müzikler de vasat. Nerede o alıştığımız 25-30 parçalık NFS soundtrack'i, nerede bu oyundaki sayılı parçalar... Anlamak mümkün değil ya, bu kadar büyük bir oyun için bütçe yeterli olmadı mı yani daha fazla parça koymak için? Yazıklar olsun. Benzer şekilde menüler ve kariyer sistemi de o kadar iyi değil. İlk oyundaki sistem ne kadar güzel ve mantıklıydı. Bunda yeni bir menü sistemi icat edeceğiz diye saçmalamışlar resmen. Oyundaki araç sayısı da tabii ki *GT5* ile kıyaslanamaz. Toplasan 100 taneyi biraz geçer. *GT5*'de bu sayı bine ulaşıyordu, gerçi o da abartıydı biraz. Saçma sapan, çeşit çeşit Honda Civic'lere falan gerek yok yarış oyunlarında, az olsun öz olsun diyorum, nitekim Shift 2'de öyle. Ama oyunda Ferrari yok! Ferrari'siz bir yarış oyunu, sumaksız bir ciğer kebaba benzer. O yüzden biraz ayıp olmuş. Zaten *Hot Pursuit*'te de yoktu Ferrari'ler. Sanırım EA'in CEO'sunun sumağa alerjisi var. Ya da soğana alerjiktir herif belki, bilemeyeceğim. Aslında taze soğan çok yararlı bir şeydir, pişmiş soğan beni de pek sarmıyor. Tabii soğan da çeşit çeşit, kırmızısı var, sarısı var, beyazı var. Aynı Ferrari'ler gibi. Bundan sonra her soğan yediğimde NFS'de yer almayan Ferrari'leri hatırlayacağım. Soğanımı tuza bandıkça Ferrari'ye benzin koyuyor gibi hissedeceğim kendimi. Fantezi adamıyım ben.



Amcam virajı alamamış, neden acaba

BİTİŞ ÇİZGİSİ

Arkadaşlar açıkçası Shift 2 Unleashed hakkında daha uzun bir yazı yazmayı planlıyordum, hatta ve hatta yazımın başında dediğim gibi en büyük hevesle beklemekte olduğum yarış oyunu bu idi, ne yazık ki hayal kırıklığına uğradım... Bir oyunun amacı bence oynayan insana güzel vakit geçirmek olmalı (tarihi bir laf ettim, farkındayım), halbuki Shift 2 olsa olsa adamın sinirini tepesine getiren oyunlar kategorisine girebilir bence. *Ninja Gaiden* da böyle bir oyundur mesela, güzel oyudur gerçi ama o boss dövüşlerinde sabaha kadar elemanı öldüremezseniz, sinirlerinizi incitir ve aşındırır. İşte Shift 2 de benzer bir şekilde sinirlerimi aşındırdı benim. Başta lag olayı olmak üzere, oyun fiziğinin kötü olması, kavun suratlı herifin kıl olma duyularımı kaşırcasına yıpratması, oyundaki ruhsuzluk, müziklerin yetersizliği falan dağ gibi oldu önümde. Hayatımda sadece bir kez bir NFS oyununu alıp 2 gün sonra geri satmıştım ve o da NFS Undercover idi... Maalesef Shift 2 de benzer şekilde yarın falan eBay'in yolunu tutacak, zira oyunun sinirlerime dokunmasını istemiyorum, bıraktığı hasarın üstüne bir de 65 dolar vermiş olmak istemiyorum. O yüzden bir Gök++ ilki olabilir ancak bu oyunu önermiyorum arkadaşlar... Gözlerimden tuzlu tuzlu yaşlar akarak bunları söylüyorum (yok lan o kadar da değil de yine de üzüldüm işte)... İlk incelememde de şu kelime oyununu yapmıştım ama o güzel oyundu, bu oyun için Shit 2: Unleashed demek istiyorum. Hem de ne unleashed...

SON KARAR

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Slightly Mad Studios
→ **Dağıtım:** EA → **Yaş Sınırı:** 7 → **Dahası İçin:** www.needforspeed.com/shift2unleashed

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Güzelim seriyi rezil eden, uzun yıllar "ne büyük hayal kırıklığıydı" diye hatırlayacağım kötü bir NFS oyunu...

6,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ Kendi temalarıyla 3 farklı evren ve karakterler ✔ Grafikler çok iyi
✖ Büyükler için fazla basit ✖ Mini-oyunlardan oluşuyor ✖ Hikâye olaydı?



UZAYLILARIN BİR DE HAYRINI GÖRSEYDİK ARTIK -KAAN ALKIN

PS3

Playstation Move Heroes

ZAMAN ZAMAN SEVDİĞİNİZ, saygı duyduğunuz aktör ve aktrisleri bir araya getiren, yine sevdiğiniz ve saygı duyduğunuz bir yönetmen tarafından çekilen filmlere denk gelirsiniz. Bu filmler genellikle sinemadan ve 2 saat 15 dakika öncesine kadar sevdiğiniz aktör ve aktrislerin bir kısmından soğumanıza neden olur. Çok nadiren tutan bu "içeriği boş ver, kadroya yüklen" formülünün oyun dünyasında başarılı olduğu, yine çok sık olmamakla birlikte sadece dövüş oyunlarında görülmüştür. Çizgi romanlarda da durum pek farklı değildir. DC ya da Marvel tüm kahramanlarını bir araya topladığı serilerde pek çok baltayı taşa vurmuştur ve vuracaktır da. Zira bir hikâyede Superman'in varlığı Batman'in varlığını bütünüyle gereksiz kılmaktadır.

NEREDEYSE

"Move Kahramanları" da benzer bir dertten muzdarip. *Jak & Daxter*, *Sly & Bentley*, *Rachet & Clank* kendi dünyalarında gayet güzelken, olmadık bir galakside buluşmaları rahatsız edici bir tesadüfe benzemiş açıkçası. Hikâye, uzaylıların kahramanlarımızı kendi evrenlerinden kaçırmasıyla başlıyor. Uzaylı dostlarımız (lafın gelişi canım, daha hiçbir dostluk emaresi görmedik) evine dönme hakkı kazanacak ikiliyi belirlemek için bir dizi oyun hazırlıyorlar. Hikâye arka planda bir şekilde akıyor. Biz de çok umursamadan hangi oyunu nasıl kazanacağımıza kafa patlatıyoruz. Daha doğrusu Move setimizi kuşanıp er meydanına atılıyoruz. Zira oyun fazlaca kolay, kafa patlatacak bir durum yok ortada.

Pek zorlanmadan oyunları kazandıkça, oldukça kaliteli ara videolarla bir şeyler anlatıp duruyorlar. Daha şiirsel bir dille ifade edersek, hikâye pek bir şeye benzemiyor. Olaylardan kısa sürede kopmamız biraz da oyunun kullandığı formülün suçu. Akan, ilerlediğimizi hissettiren bir dünya yok ortada. Her şey mini-oyunlardan ibaret. Mini oyunların bir kısmı el göz koordinasyonumuzu göstermemizi gerektirirken, bir kısmı da dövüş üzerine kurulu. Aralarında enteresan fikirli oyunlar da var ama oldukça genç

BEN OLSAYDIM

Move kontrol sistemini taşıyabilecek bu oyuna gerekli özeni gösterir, belli bir yaşın üstündeki oyuncuların ilgisini çekecek eklemeler yapardım.

bir oyuncu kitlesini hedef alan Move Heroes'un başında çılgın gibi eğleneceğinizi söyleyemem. Diğer yandan 7-12 yaş arası oyuncular için oyunun notuna 2.0 puan daha eklemenizde hiçbir sakınca yok. Birlikte bolca vakit geçirdiğiniz küçük bir kardeşiniz varsa, oyunun ilginç co-op modu aile içi ilişkilerinizi geliştirmenize bile yardımcı olabilir. Co-op modunda siz kahramanı kontrol ederken, kardeşiniz de çok daha az etkili yardımcısını (side-kick) alırsa, hem eğlenebilir hem de ufaklığı tek başına yaşayabileceği hayal kırıklıklarından korumuş olursunuz.

Diğer yandan Move Heroes'un görsel kalitesi öylesine iyi ki bu potansiyel yeterince değerlendirilmediği için üzülüyorum. Bu kadar yıldan sonra halen yeni nesil diye anmaya devam ettiğimiz konsolumuzun görsel becerilerini sonuna kadar kullanan, canlı, renkli ve eğlenceli bir oyun duruyor karşımda. Hikâyenin güdüklüğü, oyunların basitliği gibi sebeplerden sadece belli bir yaş grubuyla sınırlı kalması oyunun önündeki en büyük engel. *Super Mario Galaxy*'nin Nintendo için yaptıklarını Sony'ye getirebilecek kadar iyi bir oyun olabilirmiş halbuki.

ŞUNLARI BİR PAKETTE TOPLAYAMADINIZ

İsminde Move geçen bir oyunu oynamak için haliyle bir Move setine ihtiyacınız var. Sony'nin kafa karıştıran satış politikasından dolayı insanlar iki tane Move edinirken, çok az oyuncu bir Move ve bir Navigation Controller (üstünde analog ve d-pad olan ikinci kontrol cihazı) aldı kendine. Aklınızda bulunsun, Move Heroes için böyle bir sete ihtiyacınız var. Navigation Controller yerine SixAxis de kullanabilirsiniz tabii fakat pek ergonomik değil.

Üç evrende de vakit geçirmenize imkan tanıyan ve evrenleri gayet etkileyici bir görsel dille sunan Move Heroes, meraklılarını bir süre de olsa başında tutabilecektir. Yaşı ufak oyuncular içinse çok daha uzun ömürlü ve ileride hatırladıkça "ne güzel oyundu" diyebilecekleri türden bir deneyim. Bu iki gruptan birine dahilseniz sizin için iyi bir tercih olabilir Heroes. Ama daha ciddi ve derinlemesine maceralar peşindeyseniz, başka diyarlara bakınmanızı tavsiye ederim.



Bowling oyunu oldukça güzel ve yaratıcı olmuş.

Paralel evrende sivrisinekler böyle işlere yarıyor.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Oynarım oynamasına da, evlenip çocuk sahibi olmaya üşeniyorum.

6,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Nihilistic Software → **Dağıtım:** SCEE / Sony → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+
→ **Dahası İçin:** tinyurl.com/OGZ-PSMH



ELİ MOVE'DA GÖZÜ OYUNDA –DAMLA PINAR GÖK

We Dare

"WE DARE" İSMİYLE daha önce karşılaştıysanız bunun bir flört oyunu olduğundan haberdarsınızdır. Konu flört olunca da piyango, dergi dahilindeki en *aklı bir karış havada* olan ve en çiçeği burnunda ilişkiyi yaşayan bana vurdu. Sevdiceği "hadi gel *Mortal Kombat* oynayalım da döviyim seni accık" diye kandırarak PlayStation'ın başına çektikten sonra eline Move'u tutuşturuverdim ben de. Tabii bu sırada We Dare'in cinsel içeriği hakkında ortamın seviyesini 7 fersah aşağıya çekecek espriler yapmaktan da geri kalmadım. Yani kısaca, her zamanki *karşındakinin kafasını karıştır ve o daha ne olup bittiğini anlamadan kendi istediğini yaptır* taktiğini uyguladım. Bu hareketimle gurur duyduğumu söyleyemem ama ne yapalım, iki kişi oynaması daha zevkli bir oyun We Dare.

Oyunun cinsel içeriği dedik ama bugüne kadar We Dare hakkında duyduğunuz "en seksi oyun, şişe çevirmecenin hallicesi, İngiltere'de yasaklandı, cık cık cık çok ayıp" yorumlarını çok da ciddiye almayın. Yasal yaş sınırı 12 olan oyundaki cinsel içerik ancak *The Sims*'in woohoo'su kadar. Ha tabii oyun sırasında ne kadar cilveleşebileceğiniz tamamen sizin kabiliyetinize bağlı. Karşınızdaki insanı "oyun oynuyoruz" ayağına ağınıza düşürüp de We Dare'i töhmet altında bırakmayın lütfen. Biz onu zaten senelerdir *Quake* oynayarak da yapıyorduk.

We Dare'in menüsü ve karakter yaratma ekranı oldukça basit ve sade; hatta fazla sade. Oyuna başlama, karakter yaratma, istatistik ve çıkış seçeneklerinden başka bir şey barındırmıyor. Karakterlerinizi yaratıp *fettan, komşu kızı, şakacı, inek* gibi seçenekler arasından kendinize uygun kişiliği seçtikten sonra geriye sadece oyuna başlamak kalıyor. We Dare kısaca dans etme, gökten yıldız toplama, limbo, elma yeme, şemsiye altında yağmurdan korunma, rodeo, bıçak atma gibi mini oyunlardan oluşuyor diyebiliriz. Bu mini oyunlar beş kategoriye ayrılmış; *büyüleyici, ikna edici, haylaz, maceraperest ve zeki*. "Ne çıkarsa bahtıma" diyerek direkt olarak oyuna başlayabileceğiniz gibi "sadece şu kategorilerdeki mini oyunları istiyorum" diyerek hoşunuza giden kategorilerdeki oyunları oynama şansınız da var. Lakin kategori seçme olayını sadece iki kişi oynarken yapabildim. Ya hakikaten tek kişilik modda kategorileri seçemiyoruz ya da aslında seçebiliyoruz da elim işte gözüm oynaşta olduğu için ben bulamadım.

Yükleme ekranlarında karşımıza çıkan "neden evli çiftler yüzüklerini sol parmaklarına takarlar, düğünlerde neden beyaz gelinlik giyilir, kadınlar ömürlerinin ne kadar zamanını o gün ne giyeceğini düşünerek geçirir" gibi eğlenceli bilgiler uzun yükleme sürelerini bir nebze katlanılabilir kılsa da kısa zamanda beklemekten sıkılır hale geliyor insan. Buna benzer bir sıkıntıyı dans oyunlarında da yaşadım ve arka plan değişse de oynanış hep aynı olduğu için bir yerden sonra dans oyunlarından fellik fellik kaçmak istedim. Eğlenceyi artırmak adına biraz daha fazla çeşitlilik olsaymış hiç de fena olmazmış.

Birkaç kişiyle birlikte oynandığında eğlenceli bir oyun We Dare; ama diğer oyunlarla kıyaslarsanız çok fena hayal kırıklığına uğrarsınız. Bana sorarsanız *Guitar Hero*, *Rock Band*, *Singstar* gibi parti oyunlarıyla da kıyaslamayın. 1 hafta boyunca her gün PS3 başına geçip bitirmek için kasmayacağınız ama yakın arkadaşlarınız ya da sevgiliniz geldiğinde hoş birkaç saat geçirebileceğiniz bir oyun olmuş. Kendi kategorisinde, amacına uygun bir oyun diyebiliriz We Dare için. Köşede dursun, elbet bir gün ihtiyacınız olur.

EN GÜZEL YERİ

Yatak odasında basılıp da, komşulara yakalanmadan partnerinizi camdan kaçırmaya çalıştığınız oyuna (Strategic Retreat) mutlaka denk gelmeye çalışın. Her ne kadar birkaç kez partnerimi kafa üstü camdan aşağı düşürsem de en çok eğlendiğimiz mini oyun bu oldu.

Guitar Hero: Warriors of Rock



>

We Dare



>

Singstar





Güzel olduğunuz kadar koca kafalısınız da.

Karakterler çok sade. Nerede LittleBigPlanet karakterleri, nerede bunlar.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Yükleme ekranlarındaki minik bilgiler
- ✔ Karakterler ve atmosfer çok sevimli
- ✔ Toplu halde eğlenmek için birebir
- ✖ Mini oyunlarda daha çok çeşit olabilirdi
- ✖ Yükleme ekranları uzun sürüyor
- ✖ Dans bölümleri kendini tekrar ediyor



Tür: Parti **Yapım:** Ubisoft **Dağıtım:** Ubisoft / Tiglon **Kutulu Fiyatı:** 120TL **Dijital İndirme:** - **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: tinyurl.com/ogzwedare

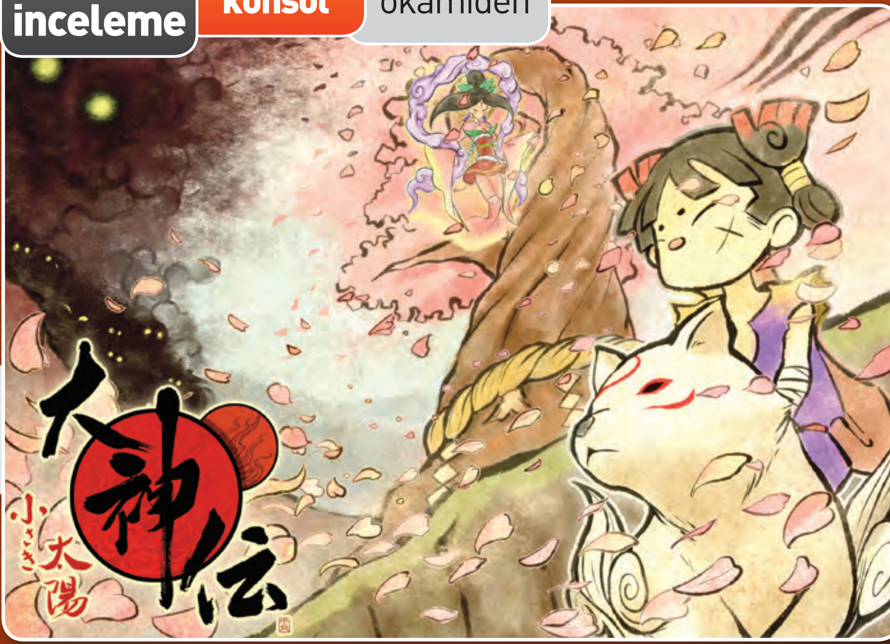
SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Kalabalık bir arkadaş grubuyla eğlenceli saatler geçirmek istiyorsanız ve artık Guitar Hero türevi parti oyunlarından sıkıldıysanız We Dare sizi bir süre idare edebilir.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



EN GÜZEL YERİ

Dünyayı karanlıktan kurtardıkça etrafınızın gerçekten yaşam bulması çok güzel. Solmuş ağaçları diriltmeniz, şeytanları yok etmeniz derken etrafınız gerçekten yeşeriyor, ışıldamaya başlıyor, insanlar gündelik hayatına dönüyor. Size de buraların keyfini sürmek kalıyor en nihayetinde.

Tekerlek icat olmadan önce büyük bir dudak kullanıyormuş Japonlar.



RESİM TUVALİNDE OYUN OYNAMAK -EMRE İNAL

Okamiden

GÖRSEL ANLAMDA SİZİ doyurabilecek bir oyunun karşısına geçin. Sakın gidip de en son model grafiklere sahip bir oyunu seçmeyin ama, tekniğinden çok tarzını takdir ettiğiniz bir şey bulun. Oynayın birazcık, ama oynarken çevrenize de dikkat etmeye çalışın... Ne görüyorsunuz? Sizce bu bir sanat mı? O dünyaya karakter katan yapılar, usta grafikerlerin elinden çıkmış kaplamalar, animatörleri tarafından en ince dokusuna kadar modellenmiş canlılar, objeler... Karakterinizi bu sahne içinde kendi seçtiğiniz bir yere taşıyıp bir de orada bakın. Takdire şayan bir görüntü oluşuyorsa eğer, fotoğrafçının objektifinde, ressamın tuvalinde gördüğü, ebedileşmeye değer o ana siz de ulaşmışsınız demektir. Peki burada gerçek sanatçı kimdir? O oyuna emek vermiş herkesin yanında, o çerçeveyi yakalayan sizin de azıcık bir payınız yok mudur bu sanatta? Ama ondan önce, yine başa dönmek ve oyun sektörünün değişmez sorularından birini tekrar hatırlamak zorundayız: Oyunlar sanat mıdır?

Okamiden'i anlatmaya yukarıdaki sorularla başlamam gayet doğal. Çünkü bana göre Okamiden ve bir önceki oyunu *Okami*, sanat eserleri çıkartabileceğimiz oyunlardan değil, tam tersine üzerinde oyunlar oynadığımız sanat eserleri. Bunu da oyunun sadece grafiklerinin değil, oynanışının ve hikâyesinin de eski bir resim türü olan sumi-e üzerine kurulmuş olmasına borçlu.

Deneme fırsatı bulan hemen herkesi kendine hayran bıraksa da yeterince reklamı yapılmadığı için (hatta görsel tarzı ilk bakışta herkese hitap etmeyeceğinden, normal bir oyuna göre kat kat fazla reklam gerektiriyordu bana göre) adını pek duyuramamış bir oyundu *Okami*. Japonların milli dini olan Shinto'nun mitolojik köklerinden besleniyordu. Güneş tanrıçası Amaterasu'nun beyaz bir kurta bürünmüş halini canlandırdığımız oyunda amacımız iblislerin eski Japonya'yı karanlığa boğmasına engel olmak, tüm ülkeye ışık ve yaşamı geri getirmekti.

Bu görevde en büyük yardımcısı Celestial Brush (Kutsal Fırça) adı verilen gücü olmuştu Amaterasu'nun. Bu gücü aktive ettiğinizde oyun donuyor ve bir parşömenin arkaplanı haline geliyor. Elinizde ucundan mürekkep damlayan bir fırça, müdahale ediyorsunuz resme. Örneğin havaya bir daire çiziyoruz, hop, güneşi getiriyoruz. Ya da tek bir yatay çizgiyle ekrandaki nesneyi kılıçla kesiveriyoruz.

Okamiden dururken niye *Okami*'yi anlatıyorum peki? Çünkü oyunumuz, eskisiyle tamamen aynı özelliklere sahip. Tek fark oynadığınız platform ve birazcık da içerik. Yani asıl olay, çok sevdiğimiz bir oyunu yeni bir platformda tekrar oynama mutluluğu. Eski oyunda olan olayların aynısı 9 ay sonra tekrar ediyor kendini; iblisler ve şeytanlar yeniden Japonya'da terör estiriyor ama bu sefer görevini tamamlamış Amaterasu yerine oğlu Chibiterasu'yu kontrol ediyoruz. *Okami*'de yaptıklarımız bir şeyleri değiştirmiş olsa da hâlâ aynı bölgelerde ve yine dört ayak üzerindeyiz. Kısaca Okamiden'e kendisi dahil her şeyiyle *Okami*'nin çocuğu diyebiliyoruz.

Okami'yi PS2'de gördüğümüzde ilk düşündüğümüz bu oyunun Wii ya da DS için yapılması gerektiğiydi. Elimizdeki fırçayı Dualshock'la kullanmak



o kadar etkileyici değildi belki ama, Nintendo için biçilmiş kaftandı. Tam öyle değilmiş... Artık çizmek daha kolay olduğu için mi, yoksa bir etkileşim sorunu mu bilemiyorum ama bazı şeyleri çizmekte anlamsızca zorlanabiliyorsunuz DS'te. Özellikle bütün bir şeklin dış hatlarını çizmeniz gereken bölümlerde gerçekten başarılı bir iş çıkarmadığınız sürece hüsran yaşıyorsunuz. Düşmanla savaşırken de fırçanızın güçlerini kullanmak eskisinden daha zor. Tuş kontrollerinin arasına stylus'la yaptığınız fırça saldırılarını sıkıştırmak hiç pratik değil. Tabii an geliyor, can havliyle kalemi boş verip tırnaklarınızı kullanmaya başlıyorsunuz ama o ayrı bir mesele.

Bir de artık yanımızda bir dost var, hem savaşlarda hem bulmacalarda kendisinden yardım alabiliyoruz. Oyunda bulunduğumuz noktaya göre değişen her dost diğerlerinden farklı bir yeteneğe sahip, örneğin bir tanesi ateş kaynağı vazifesi görüyor. Yine de oyunun ortalarına işler monotonlaşıyor. Bunu bölüm sonu savaşları bozuyor bir tek, onlarda da fırçanın belli bir gücünü kullanmamız gerekiyor. Bulmacalar açısından da durum çok parlak sayılmaz. Aralarında güzel düşünülmüş bulmacalar olsa da çözümün ne olduğu en başından belli ediyor kendini, ne yapmanız gerektiğini nadiren düşünüyorsunuz.

İlk oyunu yad etmek isteyenler ve *Okami*'yi hiç oynamadığı için pişman olanlar; sıradaki oyunumuz Okamiden sizler için geliyor, keyfini çıkarın.



Etrafınıza yaşamı geri getirdikçe oyunu daha da oynamak isteyeceksiniz bu güzel görüntülerin içerisinde.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Celestial Brush güçleri ✔ Orijinal oyunun verdiği hissi aynen korumuş durumda ✔ Detaylı hikâyesi ✔ Farklı vasıflara ve kişiliklere sahip karakterleri ✖ Bulmacaların çözümü kolay anlaşılıyor ✖ Alanlar küçültülmüş durumda ✖ Aynı anda hem kalemi hem tuşları kullanamıyorsunuz ✖ Karakterlerin seslendirmeleri vıcık vıcık seslerden ibaret

→ **Tür:** Aksiyon-Macera → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom / Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 110 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 10 → **Dahası İçin:** www.capcom.co.jp/o-kamiden/

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

İlki PS2'nin son oyunlarındandı, bu da DS'in son oyunlarından. Konsola elveda demeye hazırlanıyorsanız mutlaka uğramanız gereken bir nokta.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yeni karakterlerin oynanışa farklı şeyler katması ✔ Müzikler ve grafikler her zamanki gibi sistemi sonuna kadar zorluyor ✔ Creation Mode ✖ Hikâye artık o kadar klişe ki oyundan soğutabilir bazılarınızı ✖ İlk bakışta Dissidia'nın neredeyse aynısı gibi

AYNI OYUNU İKİ KEZ SEVEBİLİR MİSİNİZ? -CAN ARABACI

Dissidia 012: Duodecim

SQUARE'İN FINAL FANTASY serisindeki karakterleri bir kazana bocalayıp pembeleşinceye kadar dövüştürdüğü Dissidia'nın tek oyunla sona ereceğini sandıysanız çok yanıldınız. Kaç oyundur "Final" Fantasy yaşıyoruz burada, şimdi bir de böylesine yeni bir ivme yakalamışken dururlar mı hiç? Durmazlar tabii. Nitekim Dissidia 012: Duodecim bizi bir kere daha Chaos ve Cosmos arasındaki savaşın tam ortasına fırlatıyor.

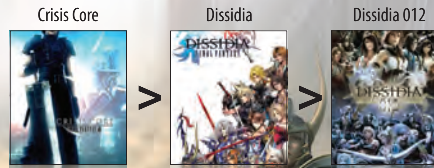
Açıkçası bunun iyi bir fikir olduğuna dair ciddi şüphelerim vardı. Hikâye başlar başlamaz ilk söylediğim şey "Bunun ilk Dissidia'dan farkı ne?" oldu. Yine Cosmos, yine Chaos, yine aynı savaş, yine aynı savaşçılar... Yok, gerçi hakkını yemeyeyim, etrafta yeni yüzler de var. Mesela *Final Fantasy XIII*'ün meşhur Lightning'i. Hatta sırf o da değil, eski *FF*'lerden olup da önceki Dissidia'ya katılamamış başka karakterler de var yeni dövüşçüler arasında. Ama bu bile beni heyecanlandırmaya yetmedi, oynamaya devam ettikçe deja-vu hissi de bana eşlik ediyordu. Neyse ki o ağır aksak ilerleyen değişim süreci bir yerden sonra yerini Duodecim'in getirdiği yeniliklere bırakmaya başladı da rahat bir nefes alabildim. Öyle olmasaydı bırak Dissidia'yı, *Final Fantasy*'den bile soğuyacaktım...

HEY, DAYAK YİYORSUN -BİR DOST

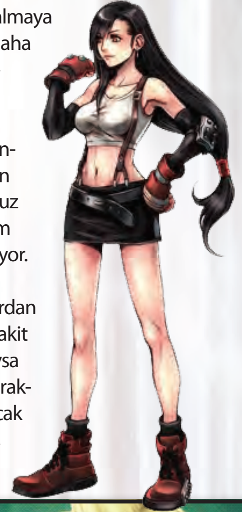
Oyunda kendini gösteren ilk değişim, beni başta heyecanlandıran ancak yeterince iyi uygulanamadığını düşündüğüm için kullanmayı tercih etmediğim RYO-modu. Bu modda savaşlar daha bir alıştığımız *FF* tadında. Rakibin hamlelerine göre karakterinize "Saldır, İlerle, Blokla" gibi komutlar verdiğiniz bu kontrol sisteminde başka hiçbir işleviniz yok. Ve haliyle bir aksiyon-dövüş oyununda bu kontrol şemasından çabucak sıkılmak işten bile değil. Seveni olabilir tabii ancak beni pek açtığını söyleyemeyeceğim.

Eski metoda dönersek de yine Dissidia 1'deki sistemin korunduğuna şahit oluyoruz. İki çeşit saldırı türümüz var yine; Bravery ve HP saldırıları. Yine bravery puanınız ne kadar yüksekse ona eşdeğer oranda hasar veriyoruz HP saldırılarıyla. Ancak bu sefer olaya çeşitlilik katmak adına "destek" saldırıları eklenmiş bir de. Bravery saldırısı yaptıkça ekranın altındaki "assist" barları dolmaya başlıyor ve dolmuş bir bar da, düşmanınıza sürpriz bir saldırı yaptıktan sonra ortadan kaybolacak bir dost anlamına geliyor. Savunmada hiç açık vermeyen rakipleri boşluğa sürüklemek için güzel bir ekleme olmuş, bol bol kullanmaktan çekinmeyin.

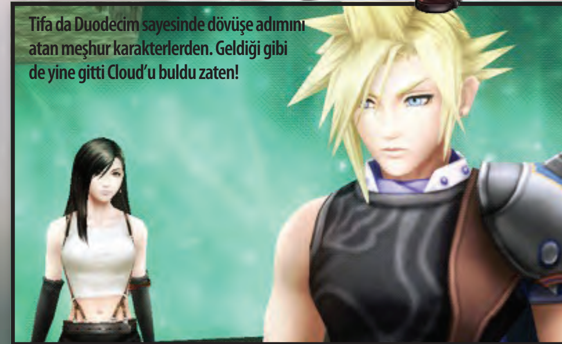
Kullandığınız karaktere göre oynayışın farklılaşmasını da daha iyi yansıtmış bu sefer Square. "Lightning bile beni heyecanlandıramadı" demiştim az önce ama aslında oynanışa belki de en çok yeniliği getiren karakterlerden biri kendisi. Tamamen farklı hareketler ve oynanış stili içeren 3 ayrı modu var Lightning'in; Ravager, Commando ve Medic. Aynı şekilde hikâye ilerledikçe oynayacağınız diğer karakterlerin de kendine özel oynanış stilleri var ve bu sayede oynanış sürekli canlı kalıyor.



İlk oyunun yaptığı gibi beni delicesine kendine bağlayamamış olsa da Duodecim'e zamanla ısındığım bir gerçek. "Zamanla" dememin nedeni, oyunun yavaştan açılan yapısından kaynaklanıyor. O bana tüm hünerlerini göstermeye başlayana kadar ben çoktan oyundan hevesimi almaya başlamıştım zira. Yoksa bunun daha kendi turnuvalarımızı, görevlerimizi ve hatta ara sahnelerimizi hazırlayabildiğimiz çok detaylı Creation Mode'u var, açılacak tonla ekstrası var vs... Kısacası yazının başında kendini sezdiren olumsuz hava sizi korkutmasın, Duodecim ilk oyunun mirasına ihanet etmiyor. Ancak ilk anından sizi yakalayıp sonuna kadar götüren o oyunlardan biri de değil, sevmek için biraz vakit harcamanız gerekecek. Sonrasıysa kolay, alın favori *Final Fantasy* karakterinizi, nice animeyi kıskandıracak epik dövüşlerin ortasına bırakın, büyük bir keyif olacak.



Tifa da Duodecim sayesinde dövüşe adımını atan meşhur karakterlerden. Geldiği gibi de yine gitti Cloud'u buldu zaten!



Ve işte Duodecim'in belki de yıldızı en parlayan karakteri; Lightning!

BEN OLSAM

Oyunun başlarını Dissidia'yla neredeyse birebir aynı yapmak yerine oraya da ilgi uyandıracak yeni bir şeyler koyarak en baştan işi sağlam tutardım. Böylece yenilikleri görene kadar hevesini kaybedecek oyuncuları da oyuna bağlardım. Square Enix bunu yazıda da söylediğim gibi biraz ağırdan almış.

→ **Tür:** Dövüş-RYO → **Yapım:** Square Enix → **Dağıtım:** Square Enix / - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/jQ8lGR

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

İlk Dissidia'yı bolca oynadıysanız farklı yanlarını görmeniz biraz zaman alacak. Ancak ondan sonra sizi oldukça eğlenceli dövüşler bekliyor.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

HADOUKEN'İN FARKLI BOYUTLARI - ALİ SEZGİN

Super Street Fighter IV 3D

BENİ BİRAZ TANIYORSANIZ veya internetten yazdıklarımı takip ediyorsanız, son dönemdeki arzu objemin Nintendo 3DS olduğundan muhtemelen haberiniz vardır. Son üç aydır, cihazı deneyen herkesi soru yağmuruna tutmakla kalmadım, yazılan her yazıyı, çekilen her fotoğrafı dikkatle incelemeyi de ihmal etmedim. Bunun nedenini içimdeki Nintendo fanatiği çocuğa bağlayabilirsiniz elbette ama durum farklı. Eh, yaza kadar *Zelda* oyunu çıkmayacak, *Mario 3D*'nin ne zaman geleceği bile belli değil, öyleyse ben bu cihazı neden bu kadar çok istedim? Bu incelemenin başlığını gördükten sonra merakınız dinmiş olmalı ama ben yine de açıklamak istiyorum: Çünkü koltuğuma uzanmış halde, gözlüksüz üç boyutlu ekranda internet üzerinden Street Fighter oynamak gibisi yok!

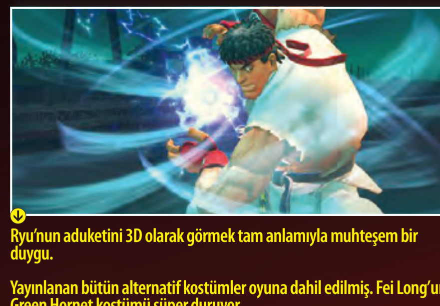
RYU'NUN GENİŞ OMUZLARI

Eğer ki benim gibi 3DS'inizi alır almaz ilk deneyeceğiniz oyun Street Fighter olacaksa büyük ihtimalle başlarda nefesinizi kontrol etmekte sorun yaşayacaksınız. Özellikle yıllarca PSP ve DS'in eskiyen görsellerine maruz kaldıktan sonra şimdi neredeyse konsol sürümlerine denk Ryu ve Ken'i avucunuzun içinde yumruklaşırken görmek çok çok garip bir his işin doğrusu. Üstüne üstlük her şey üç boyutlu!

Oyunu normal kamerasıyla oynuyorsanız Street Fighter oynamaktan çok kukla tiyatrosu izliyor gibi hissediyorsunuz. 3D ile kesinlikle ekrandan size doğru fırlayan objeler camın dışına çıkan karakterler falan beklemeyin. Bunun yerine ekranda gerçek anlamıyla derinlik oluyor. Eğer yağlı güreşçi Hakan bir sokağın arkasında duruyorsa, sokağın ne kadar uzadığını karakterlerin yandaki yemek büfesinden uzaklığını anlayabiliyorsunuz. Bunun oynanışa çok faydası olduğunu söyleyemem ama atmosfere katkısı inanılmaz boyutlarda. 3D'nin daha iyi anlaşılması için derinliğin daha elzem olduğu oyunlar yapılması gerektiği bir gerçek. Yapımcılar bunun için Versus 3D isimli ikinci bir kamera açısı eklemişler ama bununla oynamak mümkün değil. Dövüşçünüzün omuz hizasının biraz daha gerisinden bakarak, rakibin ne yapacağını kestirmek, en azından normal görüş açısı kadar rahat oynamak mümkün değil. Yine de bu modda Balrog'un yumruklarının ekrana doğru gelişini, aduketin hemen solunuza doğru süzülüşünü görmek acayip geliyor.

Super Street Fighter doğrudan bir port olmasına rağmen koca oyunun DS'e sığması için birkaç "küçük" fedakarlık yapılmış. Bunlardan ilki arka planların artık hareketsiz oluşu. Japonya sokaklarında mum vaziyette sizi izleyen çocuklar ve Rusya'da inşaat alanında çakılı duran işçiler itiraf etmek gerekir ki başta insanı biraz korkutuyor. Ancak alıştıktan ve özellikle Street Fighter oynanışının aynen kullanıldığını görünce bunu çok umursamadığınızı fark ediyorsunuz. Normal oyundaki bütün karakterler animasyonlarıyla beraber yüz ifadelerinden, modellerindeki en küçük dokuya kadar hiç kırpılmadan alınmış. Sadece fizik hesaplamalarına bağlı kıyafet salınmaları gibi küçük detaylar SSF4 3D'de yok. En azından dinamik olarak eklenmemişler.





Ryu'nun aduketini 3D olarak görmek tam anlamıyla muhteşem bir duygu.

Yayınlanan bütün alternatif kostümler oyuna dahil edilmiş. Fei Long'un Green Hornet kostümü süper duruyor.

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Nintendo / Nortec → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** StreetFighter.com

BEN OLSAM

Ben olsam yapımcılara laf yetiştirmeyi bırakır hiç düşünmeden Super Street Fighter 4 3D Edition'ı alırdım. Şu an piyasadaki en uzun ömürlü ve eğlenceli 3DS oyunu. Eğer 3DS sahibi değilseniz... Boş verin, demiyorum bir şey.

CAMMY'NİN... GÜZELLİĞİ...

İnanın bana şu an bile Street Fighter'ın bir el konsolunda bu kadar akıcı oynanabildiğine inanmakta güçlük çekiyorum. Özel hareketleri yapmak, EX kullanmak bir konsol rahatlığında olmasa bile ona fazlasıyla yakın. Dahası aduket atmakla falan uğraşmak istemiyorsanız dokunmatik ekrana basarak önceden seçtiğiniz 4 özelliği doğrudan yapabiliyorsunuz. Amatörler için oldukça kullanışlı bir özellik olmuş. İnternetten oynamayı planlıyorsanız zaten dokunmatik ekranı kullanmayan oyuncularla eşleşmeyi seçme şansınız var. Yine de işini bilen bir Street Fighter oyuncusu olarak, sürekli özel hareketleri yapan oyuncuların kolay kolay beni zorlayamadığını söylemeliyim.

Super Street Fighter 4 3D'nin kesinlikle şu an piyasada olan az sayıda 3DS oyunu arasında en iyisi olduğunu söyleyebilirim. 3D'yi daha iyi kullanan oyunlar var kesinlikle ama onlar da kısa ömürleri yüzünden tanıtım ürünü olmaktan öteye gidemeyecek gibi görünüyorlar. Bu durumda eğer önceliğiniz bir üç boyut gösterisi yerine kaliteli bir oyunla en az 3-4 ay eğlenmekse zaten başka seçeneğiniz de yok.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Bütün SSF karakterleri var ✓ Oynaması çok rahat ✓ 3D Süper duruyor ✓ Harika grafikler ve animasyonlar ✓ Akıcı online dövüşler ✗ SSF'deki çoklu oyun modları eklenmemiş ✗ Sabit arka planlar

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Elinizde adam dövmenin daha güvenli bir yolu yok.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



VECİHİ BUNU GÖRSE GURUR DUYARDI - ALİ SEZGİN

Pilotwings Resort

YİNE Mİ?

Tam Nintendo ciddileşiyor derken, 3DS'in çıkış oyunlarının vasatlığı geri adım oldu. DS çıkışı da böyle sancılı olmuştu. Nintendo yeni konsol çıkarırken yanında mutlaka bir Mario veya Zelda oyununu hazır bulundurmayı öğrenmeli artık.

3DS SAYESİNDE, zamanında gülüp geçtiğim 3D furyasının aslında safsata olmadığına nihayet inanmaya başladım. Derinliği gerçekten hissetmek, nesnelerin o düzlemde varolduğunu algılamak çok garip bir duygu. Hele bir de gerçek anlamıyla avcunuzun içinde böyle bir teknoloji varken bir dağın yanından uçarak geçtiğinizi, saltolar attığınızı hayal edebiliyor musunuz? Ben ediyorum çünkü Pilotwings Resort'u oynadım.

Pilotwings'i 20'li yaşlarını ortalamış oyuncular hatırlayacaktır, Nintendo'nun farklı yapımlar yaratma arayışlarında çıkardığı bir oyundu. Temel olarak uçuş konseptini temel alıyor olsa da, Pilotwings Resort ile bütün benzerliğinin iki oyunda da uçaklar olması aslında biraz üzücü bir durum. Pilotwings Resort daha önce Wii oyunlarında gördüğümüz Wuhu adası etrafında geçiyor. Oyunda uçak, jet takımı ve planör olmak üzere üç araç kullanıyor olacaksınız. Oyunun ismindeki o Resort kısmı sizi korkutuysa doğru yoldasınız zira aynı *Wii Sports Resort* kafasında, Nintendo cihazın neler yaptığını göstermek istemiş. Belli bir senaryo, derin oynanış elementleri ve hatta ilerleme hissi bile yok oyunda. Tek yapmanız gereken size sunulan şuradan geç, şuraya kon gibi temel görevleri yerine getirerek ilerlemek.

HAVA BOŞLUĞU YERİNE GÖZ BOŞLUĞU
Oyunun uçuş dinamikleri oldukça basit ama ustalaşmak fazlasıyla mümkün. Başlarda ufaktan zorlasa da süreceğiniz araçların nasıl çalıştığını, daha da önemlisi neler yapıp yapamadıklarını öğrendikten sonra hiçbir şekilde sıkıntı yaşamıyorsunuz. Oynanış zaten olabildiğince düz. 3DS'in değerli pil ömrünü serbest uçuş modunda anlamsızca uçarak geçirmek istemiyorsanız, yapabileceğiniz tek bir şey var; Pilotwings Resort'un size sunacağı görevleri tamamlamak. O checkpoint benim, bu checkpoint senin şeklinde başlayan yarışmalar, zorluk seviyesi arttıkça ilginçleşmeye başlıyor. Örneğin pırpırın yerini bir jet motoru alıyor, siz daha ses hızını aşamadan jetpack'ten de serbest atlayış yapılabildiğini fark ediyorsunuz.

Pilotwings Resort'un iki önemli sorunu var; biri sıkıcı olması ki normalde sıkıcı olmayan bir oyun için bu önemli bir sorun. Sadece bir noktadan sonra görevlerin sadece zorlaşarak tekrar etmeye başlaması hayal edebileceğinizden daha rahatsız edici bir durum. Dahası, Wuhu adası sandığınız kadar büyük değil. Gezip görülebilecek alanlar var ama bir kere üzerinden uçtuktan sonra insan tekrar tekrar aynı şeyleri yapmak istemiyor. İkinci sorunsa üç boyutla alakalı, benzer oyunların aksine üç boyutlu oynarken çevredeki objeler, hedef noktaları ve planörün arasında odak noktamı değiştirmem gerekiyordu ki bu geçişler bir süre sonra göz yormaya başlıyor. Üç boyut özellikle mesafelerin daha rahat anlaşılması söz konusu olduğunda mükemmel çalışıyor. Göz yorulması konusuna gelirsek; Street Fighter'ı belki de 3DS'in şarjı bitene kadar sorunsuz oynarken, Pilotwings ile 10-15 dakikadan sonra ara verdiğim çok oldu. Dürüst olmak gerekirse, bu da düşünebileceğinizden biraz daha ciddi bir problem.

Pilotwings, 3DS'in neler yapabileceğini görmek isteyen oyuncular için fena bir oyun sayılmaz ama kısıtlı içeriği ve kısmen sıkıcı bulduğum oynanışı yüzünden tercih edilmemesi gerektiğini de düşünüyorum. Fakat uçuş oyunlarına meraklıysanız, 3DS'e daha iyi bir örneği gelene kadar elinizin altında olmasını isteyebilirsiniz elbette.



Yıldız kazanmak istiyorsanız turuncu topları kapmanız şart. Onları kazanmadan ilerlemeyi aklınızdan bile geçirmeyin.

Grafikler göz doldurmasa bile 3D'de gayet güzel gözüküyorlar.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Uçuş hissi ✔ Derinlik hissediliyor ✖ Çabuk bitiyor ✖ 3D göz yoruyor ✖ Eğlenceli sayılmaz

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★
Eğlence	★★
İçerik Zenginliği	★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★



Uçak oyunları böyle çakılmamalı.

5,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Uçuş → **Yapım:** Monster Games Inc. → **Dağıtım:** Nintendo / Nortec → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+
→ **Dahası İçin:** pilotwingsresort.nintendo.com

alizine wonderland



Editörden

Sevgili okurlar deliri-yor olabilirim, kedim Schrödinger'in öldüğünü öğrendiğimden beri depresyondaydım ama bugün kutusundan gelen kedi sesleri...

MANİFESTO
Alizine Wonderland susturulamaz! Söyleyecek sözü olmasa bile her zaman bir şeyler söyleyen tek dergi Alizine Wonderland'dir.

KAĞITTAN KURBAĞA MI OLURMUŞ!

The Dishwasher: Vampire Smile



Ekranda çoğu zaman ne olduğunu anlayamıyorsunuz, anladıktan sonraysa ölüm saçmak çok kolay.

NE İYİ NE KÖTÜ?

360

✔ Mükemmel oyun mekanikleri ✔ Çok uzun
✔ Alternatif rotalar ✖ Grafikler kötü



Dishwasher'da çok sayıda boss var. Ne yapılacağını öğrendikten sonra hiçbiri zor sayılmaz.

İTİRAF EDİYORUM ilk Dishwasher oyununu oynamadım. Neden oynamadığımı bile hatırlamıyorum; belki o gün uzaylılar dünyaya inmişti veya belki de köpeğim ödevimi yemişti. İnanın umrumda değil, hem Dishwasher da dünyanın en ilginç oyunu sayılmazdı hani. En azından o zamanlar öyle düşünüyordum. Belki Vampire Smile'ı oynadıktan sonra yaşadığım şoku o günlerde yaşasaymışım, zamanında oyun yok diye ağladığım günler çok daha eğlenceli geçebilirmiş.

Dishwasher: Vampire Smile'ı gelen on binlerce okur mektubundan sonra incelemeye karar verdim *(Manifesto: Alizine Wonderland, serpil@oyungezer.com.tr'den gelen mailleri "okur isteği" kategorisinde değerlendirir. -Serp.)* ve inanın bana ne beklemem gerekiği konusunda en ufak bir fikrim bile yoktu. Oyun bir şekilde inip açıldıktan sonra da derhal büyülendiğimi söyleyemem. Doğal olarak öncelikle oyunun görsel diline bakıyor insan ve ister istemez beklentilerini dizginliyor.

Yalan söylemeye gerek yok, Dishwasher ne tarz sahibi, ne de göze hoş gelen bir oyun. Hatta aynı türdeki *Shank* gibi stilize oyunları gördükten sonra, kötü karakalem çizimlere, garip animasyonlara sahip bir oyunun ilginç olduğunu bile söyleyemeyeceğim. Tam da "Yahu ben buna mı para verdim?" demek üzereydim ki oyun başladı. Ama ne başlamak. Abartmıyorum, ben *Ninja Gaiden*'da bu kadar aksiyon görmemiştim yahu! Oyun hızlı olmasına hızlı ama hiçbir zaman ne yapıyorum ben demiyorsunuz. Kontrol tamamen sizde. Biri Vampire Smile'la duyurulan vampirimsi bayan karakter Prisoner ve diğeri de doğal olarak Dishwasher olmak üzere iki ana karakter var ve ikisinin de senaryosu aynı yerlerde farklı şekillerde gelişiyor. *Shank* demiştim ya az önce, oynanış bakımından *Shank*, Dishwasher'ın yanında halt etmiş. Vampire Smile'da ne tekrar eden düşmanlar ne de kısa oyun süresi var. Oyun ciddi şekilde zor, ama imkansız değil. Çoğu zaman neyin nasıl yapılması gerektiğini görüyorsunuz ama bunu başarmak için 4-5 deneme gerekiyor.

KÖR OLASI ZOMBİLER, AŞKIMI KEMİRDİLER

Dishwasher'ı bir kere oynayıp kenara atmayı mı düşünüyorsunuz? Unutun bu fikri. Özellikle silah çeşitliliği arttıkça oynanış tarzları çeşitlenen iki farklı karakter, iki öykü var. Onu geçiyorum, adamlar tonlarca alternatif rota koymuş oyuna. Hâlâ A'dan B'ye gitmeniz gerekiyor ama bunu nasıl yapacağınız tamamen size kalmış durumda. Bir de hepsinin üstüne silahlara çeşitlilik getiren geliştirmeleri de eklersem, neden bahsettiğimi az çok anlarsınız diye umuyorum. Tek sorun oyunun grafikleri ve görsel dili. Bir platform oyununu bu kadar derin ve teknik açıdan gelişmiş oynanış öğeleriyle süsledikten sonra, bu kadar kötü grafikler kullanılmaz ki be kardeşim! Kötü grafikler oyunu oynamanıza engel değil elbette ama biraz daha düzgün ve temiz olsaymış Dishwasher hakkında tek bir kötü şey bile söyleyemezmişim resmen. Tamam, belki biraz da ortam çeşitliliğinin sınırlı olmasına laf ederdim... Oyunun karanlık konusu sebebiyle zaten öyle cıvıl cıvıl mekanlar beklemiyorum ama bütün dünya mı öyle? Endüstriyel karanlık mekan mı olur kardeşim? Nereye gidersem gideyim robotlar, kurukafalar... Güzel çizilmiş olsa üzülmeyeceğim de hani...

Dishwasher: Vampire Smile, çirkin yüzüne karşılık karakteri muhteşem bir oyun. Eğer onu tanımak için zaman verirseniz, sunabileceği güzellikleri reddetmezseniz, sadece oyalandığınız değil merakla takip edeceğiniz, oynamak için sabırsızlanacağınız oyunlardan birine dönüşebilir. Eğer şansınız varsa Dishwasher'ı dener, çok sever ve onunla unutulmaz bir aşk yaşayabilirsiniz (abarttıkça abarttt!). Şansınız yoksa da merak etmeyin. O sizi eninde sonunda bulacaktır. Yalnız bu sefer elinde bir katana olabilir, söylemedi demeyin.

BEN OLSAM

Ben olsam Vampire Smile'a adam gibi grafikler yapardım. Bu oyuna bu kadar güzel oynanış elementleri koyduktan sonra böyle saçma görseller hiç ama hiç yakışmıyor.

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

8,7

Edward olmayan her vampire kapımız açık.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Ska Studios → **Dağıtım:** Microsoft Game Studios → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBL) → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** vampiresmile.com

HABERLER

Ünlü bir televizyon kanalı, popüler birkaç programına oyun karakterlerinin katılacağını açıkladı. Master Chef Türkiye'ye Master Chief, Survivor Ünlüler-Oyun Kahramanları adasına Naked Snake, Wipeout'aysa Mario'nun katılacağı duyuruldu. Katılımcılardan Master Chief, sırf isim esprisi yüzünden programa davet edildiği şüphesiyle mutsuz olduğunu belirtti.

Oyunları filme çevirip bu işten ciddi miktarda para kazanan ünlü yönetmen Uwe Boll bu sefer faka bastı. House MD: The Game isimli oyunu filme çevirip başrolünde Jason Statham'ı



Hızlı ve okunabilir olması Kick-it'i bu kadar başarılı kılıyor.

Portal çıkışında tek bir tema var ama ileride dokuz kadar görsel tarz olacak.



PC

NOTA ÇARPINTISI

1..2..3.. Kick It (Drop It Like an Ugly Baby)

Kick It gerçekte çıkmadı ama bu, oyunu satın alıp oynamayacağınız anlamına gelmiyor. Yani çıktı ama gerçek anlamıyla değil. Kafanızı karıştırdım değil mi? En iyisi baştan başlamak olacak. *Portal 2*'nin çıkışıyla düzenlenen sanal gerçeklik oyununa paralel olarak, senaryo gereğince erken yayınlanan bir oyun Kick It. Henüz biraz garip bir halde ve tam anlamıyla bitmiş sayılmaz. Ama şimdiden o kadar ilginç bir oyun ki, sonunda neye dönüşeceğini tahmin edemiyorum.

Kick It'in olayı basit; aynı *Audiosurf*'teki gibi, koyduğunuz müziğe göre bir bölüm yaratılıyor ve çıkan objelere çarpmadan puan toplamanız gerekiyor. *Aaaaaaaa!*'yı oynadıysanız birazdan söylediğim şeyleri daha iyi anlayacaksınız. Oyunda sürekli bir düşme hali var ve serbest düşüş yaparken engelleri atlamaya çalışıyorsunuz. Objelerin şekli ve yapısı müziğin dalgalarına göre gelirken, tempoya göre de puanlar geliyor. *Audiosurf*'le kıyaslamam gerekirse müzik çok daha iyi hissediliyor ve ileride eklenecek değişik temalar sayesinde çeşitlilik daha da artacak. Şimdilik puan tahtası ve diğer yarışmacıları internetten takip etme gibi seçenekler biraz sorunlu ama son halinde bunların da düzeleceğini düşünüyorum.

Sözün özü Kick It gayet eğlenceli, işyerinde veya okulda müzik arşivinizle takılırken iki işi bir arada yapmanıza imkân veren bir oyun. PC için önemli bağımsız yapımların çıkmadığı bu dönemde Kick It'e saldırmamak için bir sebebiniz yok.

NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ Güzel grafikler ✔ Müziği hissettiriyor ✔ Yüksek tempo ✖ Henüz çıkmadı

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

–

Çıkınca yardıracak bu oyun.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Dejobaan Games → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** -
→ **Dahası İçin:** dejobaan.com





Bütün olay bu oyuncak kutusunu korumaya bakıyor

Eskiden insanların dizüstü bilgisayar yerine bu tarz şeyler taşıması aslında o kadar şaşırtıcı olmamalı

BİR BAŞKA "OYUNCAK HİKÂYESİ"

Toy Soldiers

360

NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ Orjinal oyun türü ✔ Stres alıyor ✖ Bölümler çok yaratıcı sayılmaz

Küçükken oynadığınız o plastik askerler var ya... Onların hepsi fason ve çakma. Çocukluğunuzu öldürmek istemezdim ama gerçek bu. Kurşun asker denen şeyin aslında Birinci Dünya Savaşı'yla beraber propaganda aracı olarak dağıtımına başlanan, her biri teker teker boyanmış, ince detayları elde işlenmiş oyuncaklar olduğunu biliyor muydunuz? Peki bu kurşun askerlerle 1950'lerde oynanan askercilik oyununun, bugün kafa patlattığımız kule savunma oyunlarının atası olduğunu? Sonuncusunu bilmiyorsanız endişelenmeyin çünkü o bilgiyi ben uydurdum.

Toy Soldiers, kurşun askerler üzerine kurulmuş bir kule savunması oyunu. Oyuncak kutusunun içinde belirli savaşları canlandırıyor ve üzerinize gelen askeri birlikleri üssünüze sızmadan durdurmaya çalışıyorsunuz. Oyun bütünüyle oyuncak teması üstüne kurulmuş olsa da askerler pek az yerde oyuncak olduklarını hissettiriyorlar. Biraz yukarı bakıp kutunun sınırlarını görmezseniz, atmosferin pek çok savaş oyunundan iyi olduğunu bile söyleyebilirim. Toy Soldiers'ı benzer türdeki oyunlardan ayıran ana olaysa, diktiğiniz kulelerin kontrolünü alabilme olanağı. Örneğin ağır bir piyade saldırısı geliyor, geçiyorum mitralyözün başına, önüme geleni indiriyorum. Bu sayede hem daha seri ateş edebiliyor, hem de kulenin isabet oranını yükseltebiliyorum. Bunun haricinde birimlerin geliştirilmesi ve daha da önemlisi savaş alanının hazırlanması gibi konular bu oyunda benzerlerinden çok çok daha önemli. Birimleri yavaşlatmak, zaman kazanmak veya tankların gidişatını etkileyecek çukurlar hazırlamak Toy Soldiers'da büyük önem taşıyor.

Toy Soldiers yeni dönemde Xbox Live'a çıkan en iyi oyunlardan biri. Hele de halının üstüne dizdiğiniz oyuncaklarınızı özlüyorsanız...

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

8,0

Savaşın çirkin yüzü bu kadar güzel gösterilmemeli.

→ **Tür:** Kule savunması → **Yapım:** Signal Studios → **Dağıtım:** Microsoft Game Studios → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBL)
→ **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** signalstudios.net

INDIE

1 Super Meat Boy
2 Amnesia: The Dark Descent
3 Kick It
4 Audiosurf
5 Braid

RİLEBİLİR

1 Vampire Smile (360)
2 Castle Crashers (PS3, 360)
3 Toy Soldiers (360)
4 Scott Pilgrim vs The World (PS3, 360)
5 Space Ace (PS3)

BEN YAPIMCIYIM



Farmville **Röportajı** – Bölüm – 1–

- İnsanlar sizin üzerinizden para kazandığı için rahatsız oluyor musunuz?
- ...

oynatacağını açıklayan yönetmene, oyuna ilham veren dizinin yapımcıları tarafından dava açıldı.

Öte yandan Half-Life oyununun beyazperde macerası başarıdan başarıya koşuyor. Başrolde oynayan oyuncunun film boyunca hiç konuşmuyor oluşu, genelde sıkı Avrupa filmlerini beğenmeyi huy edinmiş sinema eleştirmenleri tarafından dahiyane olarak nitelendirildi.

USER monthius
PASSWORD 123456



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

LOG–IN SAYFALARI HACK'LENDİ

Çok uzak diyarlarda, çok uzun zaman önce Log-In köşesi hakkında söylenegelen bir efsane varmış. Bu hikâyeye göre, nasıl ki krallıklar bir zamanlar babadan oğula geçiyorsa, Log-In de askerlik vakti gelen yazarlardan, ona bu sayfalarda yardımcı olan kişiye geçermiş. Yıllar yılı sadece bir efsane olarak kulaktan kulağa yayılan bu söylentilerin içinde biraz da olsa doğruluk payı olduğundan şüpheleniyor olabilirsiniz, ancak hiç alakası yok! Benim köşeyi Göker'den devralmam tamamen yıllar süren dikkatli planlamalar ve entrikalar silsilesinin bir ürünü. Göker'in tam bu sırada askere gitmiş olması ise sadece bir tesadüf. Tabii onun bundan henüz haberi yok, o yüzden aman diyeyim bir şey çaktırmayın! *(İnsaf be, daha koltuğum soğumadan hemen entrika, hemen ihanet! -Göker)* Şimdi buyurun bakalım Göker'in yokluğundaki ilk Log-In'in haberlerine...

BLIZZARD, TEKER TEKER YOLLA ŞUNLARI!

Blizzard'a çok öfkeliyim sevgili okur. 6 yıllık World of Warcraft yaşantımda oyuna nadiren ara vermişimdir. İlk defa şurda "iş-güç yoğunum zaten, bırakırım ki ben bunu" demişim, bir buçuk aydır oyuna girmediğim için hava atar olmuşum, tutup 4.1 yamasını çıkardılar. "E hadi buna dayanırım n'olacak" dedim, ama daha 4.1 yaması ayağının tozunu atamadan 4.2'nin haberi geldi! Hâlâ oyuna dönmüş değilim, ancak ne kadar dayanabileceğimden de emin değilim. Eğer benden uzun süre ses çıkmazsa polise haber verin! Neden bu kadar heyecan yaptığıma gelince, bakın da görün 4.2 yamasında neler olacakmış:

-Firelands Raid'i: Obsidian Sanctum'un yaklaşık 4 katı boyutunda ve 7 boss'a sahip olacak açık alan zindanı. Boss'lar arasında Majordomo Staghelm (Fandral Staghelm'in paçaları "tutuşmuş" görmeyeli) ve Ragnaros var. Normal ve heroic dövüşler birbirinden tamamen farklı olacakmış.

-Baradrin Hold ve İkinci Bir Raid? Baradrin Hold'a yeni bir boss ekleneceği kesin. Ancak ona ve Firelands'e ek olarak ikinci bir raid eklenmesi söz konusu. Legendary Staff görevlerini düşünürsek mavi ve bronz ejderhaları içeren bir raid olabilir mi diye düşünmüyor değil insan...

-Tier Setler: Yeni Tier Setler alev temalı olacakmış (hadi canım?!). Set bonusları da Firelands'teki bossların yeteneklerini örnek alan ilginç şeyler olacakmış (hele şükür aklınıza geldi bunu yapmak).

-Legendary Staff: Dragonwrath, Tarecgosa's Rest yeni Legendary staff'ımız olacak. Staff'ın özelliği kullanıcısını bir mavi ejderhaya dönüştürmek. Ama Staff'ı yapmak için uzun ve epik bir görev dizisiyle mavi ejderhaları ilgilendiren bir dizi olayı çözmemiz gerekecek (bu staff Feral Druidlere yönelik olmayacağı için sevinsem mi üzülsem mi bilemedim). Staff'ı tamamlayınca tüm guild çok özel bir pet kazanacak.

-Encounter Journal: Daha önceden duyurulmuştu bu özellik aslında. Oyundaki zindanların haritasına bossların özelliklerini, hikâyelerini ve loot listelerini ekleyecek add-on oluyor kendisi. PTR'da teste açık olacak. İlk başta sadece Cataclysm'e yönelik olacakken zamanla Vanilla, TBC ve WotLK bossları da eklenecek.

-Questler: Thrall'ın etrafında dönen yeni ve epik bir görev zinciri olacak. Yeni Daily Questler yine Argent Tournament'ta olduğu gibi phasing'i kullanan ve zamanla açılan bir yapıya sahip olacak.





"UFAL DA CEBİME GİR" Mİ DEMİŞTİNİZ?

DVO'ların girmediği bir cep telefonlarımız kalmıştı, Pocket Legends'ın ardından Order & Chaos Online ile birlikte oraya da girdiler nihayet. Gameloft'un yapımını üstlendiği oyun fazlasıyla World of Warcraft çakması gözükse de bir cep telefonu oyununa göre oldukça ilgi çekici durduğunu itiraf etmek lazım. Eğer ilginizi çektiyse oyunun aylık ücret gerektirdiğini hatırlatarak almaya değip değmeyeceği konusundaki derin düşüncelerinizle baş başa bırakalım sizi.

MYTHOS NİHAYET KÜLLERİNDEN TEKRAR DOĞDU!

Çıkışı bir noktada yılan hikâyesine dönmüş olan Diablo stili beleş DVO'muz Mythos'a nihayet kavuştuk. Sitesinden download'a açılan Mythos'un gözlerimizi üzerine çekme ve burada haber olma şansına erişmesinin en büyük nedeni oyunun desteklediği beş dilin içerisinde Türkçenin de yer alması. Son zamanlarda Türkçe desteği veren oyunların sayısında ciddi bir artış var sanki?





ALL **POINTS** BULLETIN'E BİR ŞANS DAHA

Geçtiğimiz aylarda oyun dünyasının "epic fail"ları arasına ismini altın harflerle kazıtan All Points Bulletin son nefesini kolay kolay teslim etmeye niyetli değil anlaşılan. APB Reloaded adıyla DVO piyasasına geri dönmeye hazırlanan oyun, 1.5 versiyonuyla beta sunucularında oynanmaya hazır hale gelmiş. Tekrar piyasaya çıktığında şans vermeyi düşünür müsünüz bilmiyoruz ama biz temkinli yaklaşma taraftarıyız bu sefer.

DIABLO 3'ÜN **SOLUĞU** ENSEMİZDE

Biz Diablo 3 bu sene çıkardı çıkmazdı diye birbirimizi yemeye devam edelim, oyunun çıkış tarihi gerçekten de artık yaklaştığını hissettirmeye başladı. Mayıs ayında başlaması muhtemel beta söylentileri kafamızı kurcalayadursun, bir Blizzard yetkilisi 9 Mayıs'ta Diablo 3 ile ilgili duyurularının olacağını söyleyince bu duyurunun betayla ilgili olabileceğine olan inancımız tazelendi! Üstüne bir de Jay Wilson oyunun yapımın aşamasının çoğunun bittiğini açıklayınca yurdun dört bir yanında bayram havası esmediyse de en azından bizim buralarda ufak çaplı bir kutlama yapılmış olabilir. Betayla ilgili detaylar için hatta kalmaya devam edin, ne var ne yok iletmek için hazır bekliyor olacağız. Yiyecek stoğumuzu bile yaptık şimdiden!



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC VE THE **OLD REPUBLIC** ARASINDAKİ KÖPRÜ: **"REVAN"**

Nihayet Bioware ya da Lucas Arts'taki birilerinin aklı başına geldi anlaşılan. KotOR ve TOR arasındaki devasa bilinmezlik perdesini aralayacak bir hikâye üzerinde çalıştıklarını ve bunu kitap olarak yayımlayacaklarını söylediler. Kitabın adı "Revan" olacak ve tahmin ettiğiniz gibi Revan'ın başından geçen olayları anlatacak. Biz de böylece yıllardır karnımıza ağrılar sokan "acaba Revan'a n'oldu?" sorusunun cevabını almış olacağız. Ancak hepsi bu değil. Söylenenlere göre kitabın hikâyesi doğrudan The Old Republic'teki bazı flashpoint'lerin hikâyesine bağlı olacak. Bu da demek oluyor ki Revan'ın başına neler geldiğinin etkilerini The Old Republic'te de göreceğiz. Kitabı da gelsin, oyunu da, meraktan çatlatmayın adamı!



BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ'NE DAVETLİSİNİZ

Üniversite şenlikleri hoştur, eğlencelidir ama Boğaziçi Üniversitesi bildiğimiz *şenlik* kavramını bir adım öteye taşımış. 16-17 Mayıs tarihlerinde Boğaziçi Üniversitesi Güney Kampüsü meydanında acayip bir eğlence sizleri bekliyor. Bildiğimiz konsol ve bilgisayar oyunlarına ek olarak RAP (kendi geliştirdikleri, hazine avı tarzında bir oyun), gece saklambacı (bunu ben de merak ediyorum), kıyafet balosu, misket ve seksek gibi atraksiyonların da olacağı Boğaziçi Üniversitesi Oyun Şenliği'nde bakarsınız bizden birileriyle de karşılaşabilirsiniz *(gidip gece saklambacı oynayabilir miyim Serpiiiiiil, n'olur n'olur -Damla).*





KISA KISA...

> Blizzard Mobile Armory'ye ücretli Guild Chat fonksiyonunu da eklemiş. iPhone'unuz varsa şu an kısa bir süreliğine bedava deneyebilirsiniz.

> Dark Age of Camelot'ta hâlâ hayat var. 1.109 yamasıyla oyuna ayar çekilmiş, dengeler düzeltilmiş. İlk yapmaları gerekeni sona saklamış olmalarının bir açıklaması var mıdır bilemiyoruz ama.

> Dungeons and Dragons Online'a Harbinger of Madness adlı yeni yama gelmiş. 15. seviye ve üstü oyuncular yaşadı!

> Lord of the Rings Online, 4. yaş gününü Orta Dünya'da çeşitli şenlikler ve iki katı experience ödülüyle kutluyormuş. Nice yaşlara!

> Diablo 3 betası cidden mayısta başlarsa diye size veda etmiş miydim?



YENİ EKRAN KARTI İSTEYEN? – DAMLA PINAR GÖK

Asus Cup'a Hazır Mısınız?

ESL Türkiye 2011 yılında ligleriyle olduğu kadar özel cup'larıyla da ses getirmeye devam ediyor. Birbirinden heyecanlı maçlarla karşılaştığımız ESL Türkiye sahnesinde mayıs ayının yıldızı Counter-Strike 1on1 Asus Cup olacak. Rekor bir katılım beklediğimiz Asus Cup'ta her hafta bir grup elemesi, birbirinden heyecanlı karşılaşmalar, bol frag'li maçlar ve birbirinden güzel hediyeler sizleri bekliyor!

Oyun oynamayı hepimiz çok seviyoruz ama hem oyun oynayıp hem de ekran kartı kazanmak için en iyi tabir "bir taşla iki kuş vurmak" olur herhalde. Counter-Strike 1on1 Asus Cup'ı birinci olarak bitiren oyuncu muhteşem bir Asus EAH5750 Formula ekran kartına sahip olacak. Ekran kartına giden yol uzun ve yorucu ama bir o kadar da eğlenceli. Eh, ne de olsa futbol maçlarını takip etmek artık geride kaldı, yeni trend ESL Türkiye maçlarını takip etmek.

NASIL BİR 1ON1 CUP OLACAK?

CS 1on1 Asus Cup'ta hem oyuncuları bilgisayar başında bekletmemek hem de karışıklık çıkmasını engellemek için katılımcıları 4 gruba ayıracağız. A, B, C ve D gruplarında, her hafta bir elemenin gerçekleşeceği turnuvada her grupta ilk 8'e kalan oyuncular finalde yarışmaya hak kazanacak. 1 ayın sonundaysa asıl heyecanlı kısım başlayacak. Finale kalan 32 oyuncu, 4 gün boyunca birbirleriyle kıyasıya bir mücadeleye girecek ve ASUS EAH5750 Formula ekran kartını kazanmak için tüm hünerlerini sergileyecekler. Tüm bu süreç boyunca ödüllü mini yarışmalarımız ve çekiliş videolarımız da olacak tabii. Bakalım bir sonraki çekilişte Berkant'la birlikte İstanbul'un hangi köşesinde olacağız ve başımıza neler gelecek? ESL Türkiye'yi takip etmek için *www.esl.eu/tr* linkini tarayıcılarınızın sık kullanılanlar kısmına eklemeyi unutmayın!

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

CS 1ON1 ASUS CUP ÖDÜLLERİ

1. Oyuncu: Asus EAH5750 Formula ekran kartı
2. Oyuncu: Asus Seashell optik fare ve özel ESL tişörtü
3. Oyuncu: Asus Seashell optik fare ve 3 aylık ESL Premium



ESL ANAHTARLIĞI İSTER MİSİNİZ?

Madem Asus Cup ödülleri bu kadar güzel, o zaman biraz daha hediye kazanmaya var mısınız? Asus Cup'ta dereceye giren oyuncular ekran kartından özel ESL tişörtüne kadar birbirinden güzel hediyeler kazanacak. Ama belki Counter-Strike sizin oyununuz değil, belki dereceye girecek kadar kendinize güvenmiyorsunuz. Olabilir, insanlık hali. Ama bu demek değil ki ESL Türkiye'den hediye kazanamayacaksınız. http://tinyurl.com/eslasus linkindeki turnuva haberinin altına yorum yapan 2 oyuncu bizden özel ESL anahtarlığı kazanacak!





SOSYAL MEDYADA ESL TÜRKİYE

ESL Türkiye'yi sosyal medyada takip etmek, en yeni haberleri ve birbirinden güzel ödüllü turnuvalarla yarışmaları herkesten önce öğrenmek istiyorsanız sizi *Facebook* (www.facebook.com/eslturkiye) ve *Twitter* (www.twitter.com/esl_turkiye) gruplarımıza bekliyoruz.

ESL ALMANYA PRO SERIES DEVAM EDİYOR

Profesyonel oyuncu ve takımlara yönelik özel bir lig olan "Pro Series" Almanya'da tüm hızıyla devam ediyor. Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Source, FIFA11, Starcraft II, Trackmania Nations Forever ve League of Legends oyunlarında toplam 112.000€ para ödülünün dağıtılacağı ligde Counter-Strike 1.6'da gruplardan çıkmayı başaran takım ve oyuncular şu şekilde belirlendi:

myRevenge: xall, mat, abbe, Captain Awesome, debsN68
ESC Gaming: gob b, coLLy, bauzka, MILAD, PHILIPP
Hardware4u: NeOn, eddy, hool, rAx, zorn
mousesports: karrigan, ninja, approx, roman, Tixo
STFO eSports: HYPER, V3n0m, belanglos, tankJR, wipseN
Alternate: gerdi, crisby, ChRRRRp, chrizzo, KenaN
TBH.ASUS: Blizzard, Troubley, zonixx, Roman R., gore
BOTPARTY: SWiZZ, koTy, ILTIS, ZTV, spainer



MİLLİ TAKIM KAPTANLARINI SEÇİYORUZ!

ESL Türkiye'de Counter-Strike özel takımı olan Allstar'ın takım kaptanı belirlendi; ama Türkiye milli takımlarının kaptan seçimleri devam ediyor. ESL dahilindeki tüm ülkelerde çok önemli bir yere sahip olan milli takımlar ESL Türkiye'nin de gözbebeği tabii ki, uluslar arası turnuvalardaki maçlarını takip etmek ve gırtlağımız yırtılana kadar tezahürat yapmak için dört gözle bekliyoruz.

Counter-Strike, Counter-Strike: Source, Starcraft II, Warcraft III, FIFA11, Call of Duty 4 ve Trackmania Nations Forever oyunlarındaki milli takımlarımızın kaptanı olacak, kendi seçeceği kadrosundaki yetenekli oyuncularla birlikte ESL Major Series gibi uluslar arası turnuvalarda diğer ülkelerin milli takımlarıyla yarışıp ülkemizi en iyi şekilde temsil edecek, milli takım oyuncularının düzenli antrenman yapması için gereken koşulları sağlayacak, ayrıca moral ve destekten sorumlu, takım çalışmasına yatkın ve prezantabl milli takım kaptanları arıyoruz. Çalışma saatleri esnektir.



BERKANT VS. YÜRÜYEN MERDİVEN... FIGHT!

Geçtiğimiz ay düzenlediğimiz ESL Türkiye Leadtek Cup anahtarlık yarışmasının çekilişini Şişhane metro durağında yaptık! Berkant'ın bir balet edasıyla düşeyazması ile sonuçlanan çekilişimizde nihayet Leadtek CS Cup'ta ESL anahtarlığı kazanan oyuncularımızı belirledik. Bir İstanbul akşamında ansızın ve hazırlıksız bir şekilde kameralara yakalanmış, hatta etraftakilerin garip bakışlarına maruz kalmış olabiliriz ama bunlar bile davamızdan geri döndüremedi bizi. Berkant'ın yürüyen merdivenle imtihanını izlemek istiyorsanız: http://tinyurl.com/eslleadtek



ESL TÜRKİYE ALLSTAR TAKIMI KAPTANI BELİRLENDİ

ESL Türkiye'de nisan ayının sürprizlerinden bir tanesi de Counter-Strike Allstar takımı oldu. ESL Türkiye web sitesinde yapılan ankette (www.esl.eu/tr), tüm Türkiye'den katılan oyuncuların oylarıyla Allstar takım kaptanı Timuçin "xylm" Argıllı olarak belirlendi. Peki nedir bu Allstar takımı diyecek olursanız, hemen anlatalım: Takım kaptanının seçimleriyle Türkiye'nin en yetenekli oyuncularından oluşacak Counter-Strike Allstar takımı, hem Türkiye'deki özel organizasyonlarda boy gösterecek hem de yurtdışındaki takımlarla yapacakları özel maçlarda ülkemizi temsil edecek. Sürprizleri bozmamak için bu özel organizasyonları henüz gizli tutuyoruz ama ufak bir ipucu vermezsem çatlarım. Hani diyoruz ki eski zamanlarda efsane olan ama artık Counter-Strike oynamayı bırakmış yıldızlar ve yeni yıldızlar özel bir maç yapsa güzel olmaz mı? Ha bir de şey var, hani böyle yabancı ülkelerden özel... Tamam tamam, bozmuyorum sürprizleri. Bakalım zaman ne gösterecek :)

CRYSIS 2 MULTIPLAYER REHBERİ

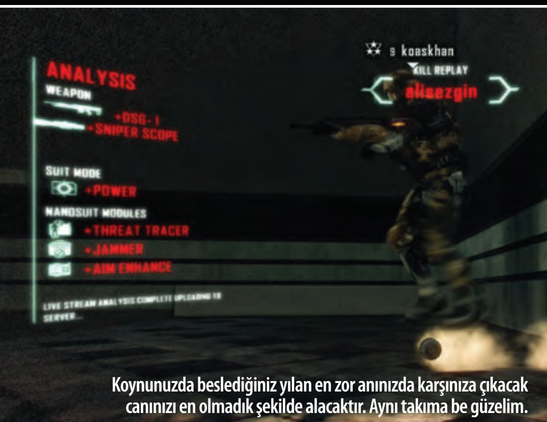
-KAAN ALKIN

Nano giysinin enerjisi bitmek üzere, Nano Vizör'ü çatlattım, maksimum güçle konserve kavanozu bile açamayacak durumdayım. Köprüden önce son çıkışı kaçırdım, ama sizin için halen umut var. Tek ihtiyacınız olan bilginin gücü. Tek kurşunda sayfa sayımız eksilmeden konuya gireyim. Önce her an yapmamız, dikkat etmemiz gereken mevzulara bakalım.

"SİLAH OL!"

Olayım tamam, ama nasıl? Özellikle FPS oyunlarının gediklilerinin en çok şikayet ettiği mevzu, bir türlü adam vuramıyor olmak. Daha doğrusu bir şarjörü düşmanın üstüne boşalttığı halde rakibinin halen hayatta olması ve ardından sadece üç kurşunda can vermek.

En sık yapılan hata hareket ederken bir düşmana ateş etmek, ateş ederken düşmanın üstüne doğru koşmak. Hareket halindeyken birilerini vurma şansınız var elbette. Ancak sabit duran bir düşman sizi çok daha hızlı şekilde etkisiz hale getirecektir. Yani neymiş? Mecbur kalmadıkça, durun ve öyle ateş edin. Eğer ikinci silah olarak tabanca (tercihen hammer) taşıyorsanız, koşarken elinizde tabancanız olsun. Tüfeklerin tekli atış modlarının isabet yüzdesi de koşarken normal atış modlarına göre daha yüksek unutmayın (Nişan Gelişimi-Aim Enhance'i üçüncü seviyeye taşıdığınızda koşarken de sıkın çekinmeyin).



Koynunuzda beslediğiniz yılan en zor anınızda karşınıza çıkacak canınızı en olmadık şekilde alacaktır. Aynı takıma be güzelim.

Oyunun gelecekte geçmesi nedeniyle olsa gerek, silahlar çok fazla geri tepmiyor. Ancak birçok otomatik silah ateş sırasında kurşunları çok fazla dağıtabiliyor. Yakın mesafede bir sorun yok ancak biraz uzaktan özellikle hareketli bir hedefe ateş ediyorsanız, nişangâhı hedefin tam üstünde tutarsanız öldürme şansınız düşük olabiliyor. Direkt headshot atmaya alışkın bendenizin bulduğu yöntem, rakibin koştuğu yönde rakibin önünden, göğüz hizasından ateş etmeye başlamak. Bu noktadan rakibin kafasına doğru 45 derecelik bir açı çizerseniz, en kötü ihtimalle üçüncü-dördüncü kurşunda rakibin işini bitirebilirsiniz. Sabit duran düşmanları zor öldürüyorsanız, göğüs ve kafa arasında küçük daireler çizin ateş ederken. Kulağa çok uzun işlermiş gibi gelse dahi 1-2 saniyeden fazla sürmüyor iki oyuncunun karşı karşıya geldiği anlar.

İNATLA KÜT DİYE ÖLÜYORUM!

Oyunun biraz fazla hızlı ve acımasız olduğu bir gerçek. Neden öldüğünüzü bilirseniz bu konuda bir şeyler yapmanız da mümkün. Öncelikle öldükten sonra, sizi kimin nereden vurduğuna mutlaka bakın.

Pat küt ölmek sinir bozucu olduğundan ölür ölmez boşluk tuşuna basıp geri sayım ekranına atlamak pek çok oyuncunun yaptığı bir şey. Ancak bir iki saniye sabredip, keskin nişancıların nerelerde konuşlandığını, karşı takım oyuncularının o haritada izledikleri yol haritasını, eğer sürekli aynı sunucularda oynuyorsanız her oyuncunun kişisel beceri ve tercihlerini sinir bozucu bir iki saniyelik videoyla öğrenebilirsiniz. Ayrıca sol tarafta sizi öldüren oyuncunun kullandığı silah ve modlar görüntülenecektir. Belli modlar belli silahlara karşı etkisiz olduğundan rakibinizin ne kullandığını bilmek vereceğiniz kararlar açısından çok önemli. Bu tavsiyelerin hiçbirinin işinizi görmeyeceğini düşünüyorsanız, **Silah Ustası** eklentisini alın. En üst seviyeye geldiğinizde %60 daha hızlı şarjör değiştirebiliyorsunuz. En azından tetiğe basmaya devam edebilirsiniz.

Sizin sıkıntınız zaten teke tek kaldığınız durumlar. Binanın ya da koridorun köşesini dönerken düşmanla kafa kafaya geldiniz, ateş etmeyi başardınız ama tek kurşun isabet ettiremediniz. Burada kendinizi kullanmaya alıştırmanız gereken üç tane beceri var. Birincisi **"Zıplamak".** Evet zıplamak. Birçok oyuncunun bu gibi ani gelişen pozisyonlarda tepki süreleri hemen hemen aynı. Ancak el göz koordinasyonu her oyuncuda bambaşka. Eğer tetiğe bastığınız sırada nişan alacak kadar hızlı değilseniz, rakibi vurmaya çalışmak yerine zıplayın. Nano Giysi'nin gücünü sıfırlamadıysanız bir güzel yükseleceksiniz yerden. Olur da rakibiniz isabet kaydedebilirse, bel ve bacaklarınızdan vurulacaksınız ancak ölmeyeceksiniz. Havada nişan alıp tetiğe abanabilir, ya da hızla uzaklaşabilirsiniz ortamdan. İyi oyuncuların çok büyük bir kısmı çok düşük fare hassasiyetlerinde oynadığından size nişan alması için bir hayli vakte ihtiyacı olacak. Bana aynısı yapıldığında bildiğiniz salak oluyorum direkt. Ara ki bulasın nereye kondu bu herif?

Kendinizi alıştırmanız gereken ikinci beceri **yakın dövüş.** Standart olarak farenin orta tuşuna atan-



1 Direkt kafaya nişan almakta zorlanıyorsanız, oyuncunun göğüs hizasından kafasına doğru 45 derecelik bir açıyla ateş etmeyi deneyin. En az 3 kurşun kafaya isabet edecektir.

2 İkinci bir yol ise omuzları ve kafayı içine alacak bir alan içinde küçük daireler çizerek ateş etmek. Hareket halindeki oyuncuların önünden ateş etmeye başlarsanız dairenin bir noktasında frag'i kesin alacaksınız.

3 Canınızdan olduktan sonra canınızı sıkacağınıza tekrarı izleyip rakibinizin ekipmanını gözden geçirin. Her oyuncu bilinçli tercihler yapmıyor, ancak seviyesi yüksek ve her daim skor tablosunun tepesindeki oyuncuların terchileri size az da olsa yol gösterecektir.

mış bu beceri duruma göre hayatınızı kurtarabilir. Gövdeye iki (zırh modundaysa üç), kafaya tek vuruşla rakibinizi saf dışı edebilirsiniz.

Haritalarda hızlı hareket etmek önemli. Ancak hızlı hareket etmek demek pek çok noktada açık hedef haline gelmek demek. Yine oyuncuların pek sık kullanmadığı (ki oyun tanıtımlarında çok yer verilmiş olan) yerden kayma özelliği mevcut. Özellikle köşeleri dönerken sıkça kullanmanızı tavsiye ederim. Hem animasyonun kendisi hem de oyuncuların çok alışık olmamasından, virajı kayarak alan bir oyuncuya normalde verdikleri hızlı tepkileri veremiyorlar. Nişan alıp kafalarına sıkmak için bol bol vaktiniz oluyor böylece.

ŞARJLI MI PİLLER?

Nano giysiyi kullanırken sık sık tekrarlanan hatalar, küt diye ölmenize neden olabiliyor. Giysinin enerjisi sıkça tükeniyor ki en sık yapılan hata da bu. Enerjiyi tüketecek bir şey yapmazsanız enerji bir saniye sonra dolmaya başlıyor ve bundan üç saniye sonra tamamen dolmuş oluyor. Ancak enerjiyi sonuna kadar tüketirseniz üç saniye sonra kendini şarj etmeye başlıyor ve bundan üç saniye sonra nano giysinin enerjisi dolmuş oluyor. Yani enerjiniz sıfırı tüketmeden dolmasına izin verirseniz dört, köküne kadar kullanırsanız yaklaşık yedi saniye sonra tekrar kullanılabilir hale geliyor. Üç saniye bir ömür demek Crysis 2'de.

Yapılan bir diğer hata gizlilik modundayken bir düşmana ateş etmeye başlamak. Enerjinizi sıfırlayıp sizi gizlilik modundan çıkartan bu hareket, işlerin umduğunuz gibi gitmemesi durumunda ortamdan uzaklaşamamanıza neden oluyor. Gizlilik modundan çıkmak için zırh kısayolunu kullanırsanız zırhınız aktif hale gelecek, savunmanız artacak ve giysinin enerjisini boşa harcamamış olacaksınız. Zırh modu aktif olduktan sonra aba-nın tetiğe. Gizlilik moduna girerken ve çıkarken geçen süre aslında sandığınızdan daha uzun. Bu süreyi kısaltmak için gizlilik sekmesi altında gizlilik gelişimi güncellerini açmanız ve kitinize eklemeniz gerekiyor.

Gizlilik modunda olan oyuncuları yine gizlilik sekmesi altında yer alan Vizör Gelişimi güncellemesiyle tespit edebilirsiniz. Eğer kitinizde bu özellik mevcutsa dürbünle görünmez oyuncuları tespit edebiliyorsunuz. Gizlilik altında yer alan "görünmez algılayıcı" ise yakınlarda biri gizlilik moduna geçtiyse izlerini gösteriyor.

Gizlilik gelişimini ikinci seviyeye yükseltmediğiniz sürece, gizlilik modunda halen gölgeniz görünebiliyor. Karanlık haritalarda pek sorun değil. Işık kaynaklarına biraz dikkat ederek fazla dikkat çekmeden hareket edebilirsiniz. Gizlilik moduna dayanan bir oyun tarzınız varsa elbette üçüncü seviyeye kadar yükseltmenizde fayda var. Gizlilik moduna daha hızlı giriş-çıkış, gölgenizin görünmemesi, gizlilik modunda harcanan enerjinin yarıya düşmesi daha etkili ve rahat hareket etmenizi sağlayacaktır.

Kör nokta, gözden uzak kalmayı tercih eden oyuncular için kullanılabilecek diğer iyi bir tercih.



Keskin nişancılar teeeee karşıda, ikinci katta sağda ve solda. Evet daha harita başlamadı ama her daim aynı salak yere konuşlanmaz ki insan.

MULTIPLAYER REHBERİ

Maksimum radardan gizlenebilir, ikinci seviyede vizörlere görünmez olur ve üçüncü seviyede nano görüşte beliren vücut ısısı iziniz daha soluk ve zor seçilir hale gelir. Hızlı karşılaşmalarda maksimum radar sık sık aktif hale geleceğinden kör nokta ciddi bir avantaj sağlayacaktır. Ancak karambol bir haritada tamamen yararsız.

Saman altından su yürüten oyuncuların vazgeçilmezlerinden, benim de favorilerimden **Gizli Operasyon** (Covert Ops) casus tadında oyun oynamak isteyenler için bir numaralı eklenti. Ayak seslerinizi kısıp, Ceph hava saldırı gemilerine görünmez olup son seviyesinde de düşman ayak seslerini iki katına çıkartıyor. Yine çok karambol haritalarda çok büyük artısı yok. Ancak daha geniş ve yavaş haritalarda çok işe yarıyor. Karambol haritalarda eğer casus tadında oynuyorsanız, en iyi fikir, gözden uzak durup olan bitene hiç karışmamak, başka hedeflerle meşgul rakipleri sessizce indirmek. "Yahu sen Crysis 2 oynarken ses mi dinliyorsun?" diye soranlara benim de bir sorum var, "Yoksa siz dinlemiyor musunuz?!"

Eğer nişan alma konusunda halen problem yaşıyorsanız **Nokta Atışı Gelişimi'ne** yönelebilirsiniz. Kademe kademe hem birinci hem ikinci silahınızın isabet yüzdesini arttıracak, kurşunların saçılmasını azaltacaktır. İsabet Gelişimi eklentisi geri tepme, ekranın sarsılma efektini azaltacaktır. Ancak geri tepme az, sarsıntılar sıkıntı olmadığından (grafik ayarlarına derinlemesine giriniz) çok dert değil.

SİLAH BEĞENEMİYORUM BİR TÜRLÜ!

Silahınızı da ben seçmeyeceğim artık. Karambol haritalarda seri atış yapan silahları, geniş ve açıklık haritalarda isabet oranı yüksek ve hareket kabiliyetinizi en az etkileyen silahları tercih edin. Keskin nişancılar genellikle yerlerini belli etmemek için çaba gösterirken, benim tavsiyem kesinlikle teçhizat ustası eklentisini almanız ve son seviyeye kadar geliştirmeniz. İkinci silah olarak ana silahlardan birini almanıza imkan tanıyan bu eklenti aynı zamanda hareket hızınızı etkileyen negatif modları ortadan kaldırıyor, ağır makineli tüfekleri taşırken hareket hızınızı artırıyor. Ayrıca bir kenarda sinip kalmak yerine duruma göre çatışmaya dalma şansınız da artıyor. Özellikle mevzi değiştirirken elimde hafif makineli bir tüfek olması çok daha güven veriyor bana. İkinci silahta genellikle dürbün kullanmak pek mantıklı değil; yakın mesafede görüş alanınızı daraltmaktan başka bir işe yaramayacaktır.





BUGÜN NE GİYSEM?

Üç başlık altında, yazıda büyük kısmından bahsettiğimiz modül kombinasyonlarını seçmeniz gerekiyor. Benim burada tavsiye edeceğim kendi kullandığım ve hemen her durumda işe yarayan kombinasyonlar. Elbette sizler farklı yollardan ilerleyebilirsiniz.

Zırh: Enerji Transferi
Gizlilik: Gizlilik Gelişimi
Güç: İsabet Gelişimi

Enerji transferi, verdiğiniz hasarı size sağlık olarak döndürür. Gizlilik gelişimi daha hızlı gizlenme, gizlilik ve zırh arasında daha hızlı geçişler yapmanıza imkan tanır. İsabet gelişimiyse kurşunların daha az saçılmasını sağlar. Her tür silahla kullanılabilecek daha genel bir dizilimdir. Atış hızı yüksek, hareket hızını kısıtlamayan Feline ile oldukça etkili. Şarjörleri kısa sürede tüketiyor olmak sıkıntı yaratabiliyor. Feline 45 fişek alan 3 şarjörle geliyor.

Eğer nişan alma becerinize güveniyorsanız Grendel ile de etkili olabilecek bir dizilimdir. Verdiği ekstra hasarla tek tetikte gövdeye ve kafaya yapılan net atışlarla frag getirebilir. Gizlilik-zırh arasında geçiş yapmanız önemli. Kalabalık ortasında kalırsanız Grendel'in atış modu yüzünden kısa sürede can verebilirsiniz.

Bu set ile en iyi randımanı, küçük karambol haritalarda, Jackal kullanırken aldığımı söylemem yanlış olmaz. Özellikle kalabalık grupların arasına girdiğimde, birkaç frag alıp, ortamdan canlı çıkmamı pek çok kez sağlamıştır. Uzaktaki düşmanlara karşı etkisiz kalması tek eksisi.

Zırh: Yakınlık Alarmı
Gizlilik: Gizlilik Gelişimi
Güç: Hareketlilik Gelişimi

Keskin nişancı silahlarını kullanırken oyuncuların dikkatleri sandıklarından çok daha fazla dağılıyor aslında. Özellikle yakın mesafedeki düşmanları tespit etmeleri bir hayli güç oluyor. Keskin nişancıları arkadan yakalayıp indirmeyi ne kadar seviyorsam, aynı şey başıma geldiğinde bir o kadar sinir oluyorum. Bu setteki temel düşünce seri şekilde yer değiştirebilmek. Yakındaki düşmanları erken fark edip, hızlıca yeni duruma göre konum alıp, rakibi temizledikten sonra yeni bir noktaya kamp kurabilmek. Hareketlilik gelişimi koşma ve zıplama için harcanan enerjiyi azaltırken, ateş altında mevzi değiştirmek durumunda kalınca, depar sonrası gizliliği kullanacak enerjinizin kalmasını sağlıyor. Gizlilik gelişimi sayesinde daha uzun süre gözlerden uzak kalabiliyoruz. Tek büyük tehlike, birden fazla düşmanın seri şekilde yaklaşması ve Nano görüş kullanarak dar alanlarda çatışmaya girmesi. Bunun dışında bir keskin nişancının, en azından benim ihtiyaçlarımı gayet güzel karşılıyor.

Zırh: Zırh Gelişimi ya da Enerji Transferi
Gizlilik: Gizlilik Gelişimi
Güç: Hareketlilik Gelişimi ya da Silah Ustası

Bir önceki setten tek farkı zırh gelişimi olan dizilimde amaç, daha ağır silahları kullanabilmek. Güç sekmesinde silah ustası, seri ateş gibi eklentiler, zırhta ise enerji transferi tercih edilirse, daha bir tank-dps havasına girebilirsiniz. Maksimum hasarı verirken, sağlığı sürekli yenileyebilmek sizi uzun süre hayatta tutabilirken, yakın mesafeli çatışmalardan uzak durmakta fayda var. Zırh modunu kullanmaya alışmak önemli.

SİLAH APARATLARIM?

Yansımalı Nişangâh, Ufuk Çizgisi gibi sık sık kısa mesafeli çatışmalara gireceğiniz haritalar için ideal. Susturucu tercihinize kalmış. Daha büyük haritalardaysa dürbün tercih edilebilir. Sorun şu ki düşman yakınınızda belirdiğinde dürbün bir dezavantaj haline geliyor. Nişangâh kullanırken, halen uzun menzilli atışlar yapmanız mümkün. Lazer eklediğinizde isabet oranınız bir hayli artacaktır. Fakat gizlilik modunda olmadığınız her an yerinizi belli etmeniz olası. Yansımalı Nişangâh hemen her ortamda ideal. Açtım şunu bunu kullanacağım ben diyebilirsiniz elbette. El bombalarındaysa durum biraz farklı. Eğer beni bozmaz diyorsanız el bombası yerine roket atar (Jaw) kullanın. El bombaları öbek halinde düşman bulduğunuzda oldukça kullanışlı, diğer zamanlardaysa yerinizi belli etmekten fazlasını yapmıyor. Düşman üstüne koşarken el bombası çekenler de daha atamadan can veriyor. Uzak mesafeden nokta atış yapabiliyorsanız yine etkili olabilirsiniz. Zırh modunu etkili kullanan bir oyuncuyuysa, attığınız el bombasının tam üstünde durmadığı sürece öldürmeniz pek mümkün değil. Flashbang'ler de daha çok kapalı alanlarda ve takım oyunu yapıyorsanız etkili oluyor veya hızlıca uzaklaşmak için kullanılabiliyor. Yine de çok efektif değil.

Genel olarak neler kullanmalı, hangi eklentiler işimize yarar, en sık yapılan hatalara ve en kolay hayatta kalma yöntemlerine şöyle bir baktık. En çok oynanan haritalar hakkında biraz bilgi vermeye çalıştık. Oyun ve oyuncular değişip geliştikçe, biz de rehberi adım adım genişletiriz umarım. Şimdilik sağlıcakla kalın.

FENER

Haritaların tamamına yer ayıramadık. Benim en çok denk geldiğim ikisinden bahsedelim dedim. Fener (Lighthouse) Kaza Alanı ve Deathmatch modlarında en çok karşınıza çıkacak haritalardan biri. Haritanın iki ucundaki fener ve hasarlı bina keskin nişancıların sıkça mevzilendiği mekanlar. Aynı mekanları siz de deneyebilirsiniz elbette. Benim tavsiye edebileceğim hasarlı binanın en üst katına yatmanız, ikinci silah olarak da yanınıza Scar almanız. Bir eklenti slotunuzu ikinci silaha harcamak anlamsız gelebilir. Fakat binanın üç katı boyunca çatışarak gelecek düşmanı fark edebilir ve yanınızda otomatik bir silah varsa kendinizi daha rahat koruyabilirsiniz. Ayrıca spawn dönerse toplu katliamlar yapabilirsiniz. Fenere ise hiç girmeyin derim. Görüş alanınız geniş ve uzak olsa da açık hedef oluyorsunuz. Fenerin sağ ve solunda yer alan sütunların üstüne konuşlanabilir, aradaki ağaçları kendinize siper yapabilir ve bir süre rahatça çalışabilirsiniz. Kaza alanı oynarken pod'lara yakın olmak ve dönen spawn'a hakim olmak için ortadaki yıkık binaların arasında git geller yapmak da anlamlı. Sizi kollayacak bir arkadaş bulabilirseniz uzun süre alanı domine edebilirsiniz.





FENER İÇİ

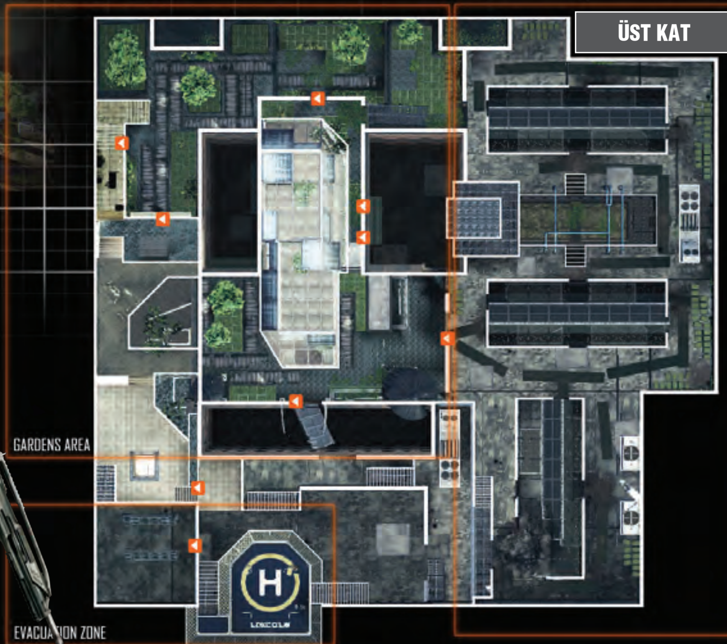
INDICATES EXITS/ENTRANCES TO OTHER LEVELS

UFUK ÇİZGİSİ

Bıktım bu haritayı oynamaktan gerçekten. Deathmatch kaos, takım kaos, kaza alanı kaos. Kimin ne yaptığının bir noktadan sonra belli olmadığı mekanlardan biri. Şahsen bu haritada yakaladığım en büyük avantaj, çok az oyuncunun alt katı kullandığını fark etmek oldu. Helikopter pistinin ve seraların alt kata girişleri çok ama çok az kullanılıyor. Buraları kullanan oyuncular da genellikle transit geçişler yapıyor. Pod'lardan biri alt kattaki iki noktadan birine düşmediyse burada çatışmaya pek girmiyorlar. Özellikle gizlilik ağırlıklı oynuyorsanız koridorlarda ciddi ekmek yiyebiliyorsunuz. Sera girişini sera çevresinde kapışan oyuncular sıkça bir iki saniye soluk almak için kullanıyorlar. Kolay ve açık hedefler. Keskin nişancıların çok ekmek yiyemediği bir harita olması da bir diğer artı. Bir iki sağlam oyucunun keskin nişancı tüfekleriyle Ufuk Çizgisi'ni domine ettiğine şahit oldum gerçi. Ama onlar da hem takım halinde mevzi değiştiriyor hem de yakın dövüşe otomatik silahlarla giriyorlardı. El bombaları ve eğer taşıyabiliyorsanız JAW'ın en çok iş yaptığı harita aynı zamanda. Oyuncuları dar alanlarda ve topluca bulabildiğiniz için, yahu ben zaten nişan alamıyorum sıkıntısı da yaşamıyorsunuz. Benim tavsiyem bir yere çöküp kalacağınıza takımları biraz okuyup kendinize ona göre bir yol belirleyin ve sürekli bu yol üstünde gidip gelin. Alan savunmasına pek girmeyin.









INDICATES EXITS/ENTRANCES TO OTHER LEVELS

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AY BİRBİRİMİZİN ANATOMİSİNİ VÜCUDUNDAN ÇIKARTMAKLA GEÇTİ. KAH KARACİĞERE DALDIK, KAH DALAĞI ALDIK. AMA EN SONUNDA KAZANAN YİNE GLADOS OLDU, NASIL OLDUĞUNU VALLA BİZ DE ANLAMADIK!

FPS (First Person Shooter)

CRYSIS 2
PC, PS3, 360
Savaşı geniş ovalar, yeşillik ormanlardan, New York'un beton cangıllarına taşıyor Crysis 2. Görsellik ve teknik olarak şu anda dünyanın en iyi FPS'si payesini almış olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri, başarılı hikayesi ve üç platforma bile çıkmasıyla Crysis markasını da farklı bir boyuta taşıyor. Ayrıca, Türkiye'de ilk kez çıktığı ilk gün p

Bulletstorm
PC, PS3, 360
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.

Killzone 3
PS3
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.

Battlefield Bad Company 2 - Vietnam
PC, PS3, 360
Bad Company 2'ye damardan hayat aşıladığı için burada olmayı hakediyor Vietnam. Cehennem gibi bir ormanda, göz gözü görmeyen bir ortamda savaşmanın hazzını yaşatıyor.

Call of Duty: Black Ops
360
Black Ops her ne kadar senaryosunu iyi işleyememiş olsa da, teknik arızaları nedeniyle küfür yemiş olsa da, en çok zamanımızı harcadığımı FPS oldu son aylarda.

Halo Reach
360
Eski oyunların en iyi yönlerini kendi bünyesinde toplamış- Reach. Senaryosu keyifli ve bütün hikayeyi iyi birleştirdiğine göre, bize de Reach'i size tavsiye etmek kalıyor.

Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

DRAGON AGE 2
PC, PS3, 360
Darkspawn'dan kaçarken, Ferelden'i sonsuza kadar değiştirecek bir olaylar zincirinin baş kahramanı olan Hawke'in macerasını konu alıyor Dragon Age 2. İlk oyunun koyu rol yapma öğeleri gitmiş, yerine çok daha hafif, aksiyona dayalı bir oynanış tarzı gelmiş olması, RYO severlerin tepesinin tasını arttırdı. Ama yine de oynanmayı hakeden bir oyun olmuş Dragon Age 2.

Pokemon Black/White Version
DS, 3DS
Pokemon'ların hepsini toplamanız gerektiğini biliyorsunuz, değil mi? İki versiyonu olan bu başarılı RYO/aksiyon oyununda efsanevi Reshiram ve Zekrom'un peşine düşeceksiniz.

Two Worlds
PC, 360
Two Worlds 2 birçok yanıyla klasik rol yapma oyunlarını sevenlerin beklediği oyun olmuş. Crafting, Alchemy ve büyü sistemleri görülmemiş düzeyde gelişkin.

Mass Effect 2
PC, PS3, 360
Aksiyon mu rol yapma oyunu mu olduğuna hala karar vere- mediğimiz sevgili Mass Effect 2, bir yıl gecikmenin ardından PS3 sahipleriyle buluştu. E tabii ki listemize gireceğidi..

Divinity 2: Dragon Knight Saga
PC, 360
İlk oyun olan Ego Draconis'in üstüne bir de Flames of Vengeance paketi eklenmiş. B Üstelik Ego Draconis'in de birçok eksik yanı düzeltilmiş ve yeni içeriklerle zenginleştirilmiş.

Fable 3
360
Fable 2'den sonra büyük bir devrim bekliyorduk biz lakin ortaya çıkan gayet normal bir devam oyunu olunca biraz bozulduk. Yine de oynamamanız mimkin değil.

Fallout New Vegas
PC, PS3, 360
Derin diyalogları, muhteşem quest'leri, kafanızı allak bullak edecek kadar çok gezecek yeriyle (tam 180 tane!) sizi yüz saatten uzun bir Fallout bekliyor.

AKSİYON

Yeni

MORTAL KOMBAT
PS3, 360
Zamanında Sub Zero'yla omurilik alanı kral yerine koyarlardı. Scorpion'un maskesini çıkartanı omuzlarda taşırlardı. Hele bir de Reptile'ı açtıysanız, o salonun anahtarını size teslim ederlerdi. Böyle bir oyundu Mortal Kombat... Sonra yavaş yavaş eski havasını, tokluğunu, ana fikre bağlılığını kaybetti. Yeniden bir toparlanması gerekiyordu. Tobias Boon tam da bunu yapmış. Oyunu öyle bir toparlamış ki, diğer dövüş oyunlarına kara kara düşünmek kalmış.

Yeni

LEGO Star Wars 3
PS3, 360
Star Wars evrenini en küçük parçalarına ayırdığınız LEGO serisi, Clone Wars çizgi romanlarının hikayelerini kapsayacak şekilde genişledi.

Yeni

Okamiden
DS, 3DS
PS2 ve Wii'nin kült oyunu Okami'nin devamı olan Okamiden, Nintendo'nun el konsolları için geldi. Farklı tarzı ve kaliteli oynanışıyla, tam meraklılarına göre.

Assassin's Creed Brotherhood
PC, PS3, 360
Şimdiye kadar çıkmış tüm eklenti paketleri ve yeni çıkan "Da Vinci Disapperance"i da içeren Brotherhood, PC'nin nimetlerinden sonuna kadar faydalanıyor.

Little Big Planet 2
PS3
Gocaman guççük gezegen artık bir oyun değil, bir oyun yapım seti! Kullanıcıların yaptıkları bölümleri düşününce, sınırsız bir oyun var elimizde demektir.

Klasik

Beyond Good & Evil HD
PS3, 360
Bu HD meselesi çok iyi oldu. Bunun gibi hakkı yenilmiş şahane bir oyuna yeniden hayat verip, yeni neslin beğenisine sunulması ise mükemmel oldu.

Yakuza 4
PS3
Bu Tokyo'da geçen GTA değil. Japonya'nın karanlık güçlerine adanmış oldukça gerçekçi bir yapım. Seveni için dördüncü oyun, çok güzel olmuş.

Size yapılabilecek en kötü Fatality nedir?

1. *Deadline'ı bir ay geriye çeken, Editority fena can yakardı. -ALİ*
2. *Spolierty! Kroşe olmuş sallanırken Kaan'ın kulağıma bütün spoilerları fısıldadığını hayal ediyorum da.. -TURGUT*
3. *Sanırım ------ ------, ----------- ------ ve --------- ----- ----- ---------- sonra ---------- -------- çok fena olurdu... - EREN*
4. *Yazı yazmaya çalışırken başlayan bir Serdar Ortaç şarkısı. İşin kötüsü her ay sonu ben bu fatality'yi yiyorum yan komşudan.-SERPİL*
5. *Yaşlandırma gücü olurdu, gençliğimi elimden almak olurdu. Yapmayın etmeyin 24 yaş çok, ühü. -BERKANT*

Bir Portal Gun'ınız olsa, bir ucu daima nereye açılırdı?

1. *Birini alta birini üste iki portal açıp geceleri serbest düşüşte uyurdum mis gibi. -ALİ*
2. *Büyük Kanyon'a. Kafa olarak dolduğum anlarda gidip ağzıma geleni bayır aşağı höykürmek fena olmazdı (Sheldon hesabı). -TURGUT*
3. *Güvenli bir yere. -EREN*
4. *Ofise acilmasini tercih ederdim, bir ucu da evde olurdu. Ne epik olurdu. -BERKANT*
5. *Hani yorgunluktan bitme noktasına gelir insan ama hala eve gitmek için otobüse ya da arabaya binmesi gerekir ya? -KAAN Ö.*

Kedimiz Puri Puri'nin yavrularına ne isim verelim?

1. *Kedizine Wonderland!Evet hepsinin ismi bu olacak. -ALİ*
2. *Puri Jr., Piyu Jr. ve Nyan Nyan (annesi gibi ikileme olsun diye. Japonca kedi sesi :D) -İPEK*
3. *Purimidin, Puri Pak, Puri Alço. -TURGUT*
4. *Sihirli Annem'den yola çıkarak; Taci 1, Taci 2 ve Tacik Pilavi koymaliyiz. -BERKANT*
5. *Tabii ki Pudi Pudi! http://bit.ly/16VwLx - CAN*

STRATEJİ



Shogun 2 Total War
PC
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyordük, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.



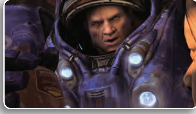
Dawn of War 2: Retribution
PC
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.



Civilization 5
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



R.U.S.E.
PC, PS3, 360
İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efendi gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.



Starcraft 2: Wings of Liberty
PC, Mac
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satrançtır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.

DVO & ONLINE

Minecraft
PC
Kutucuklardan ibaret bir dünya, henüz beta aşamasına bile geçmemiş bir oyun ve 2 milyondan fazla satış. İşte Minecraft'ın başarı hikayesi!

Rift
PC
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.

Ceiron Wars
PC
Hem browser'da, hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Ceiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.

Battlestar Galactica Online
PC
SyFy'ın unutulmaz dizisi BSG oldukça başarılı bir Free2Play olarak geri dönüyor. Şu anda beta aşamasında olsa da, bizden geçer not almayı başardı.

DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.

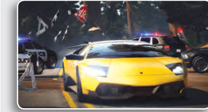
YARIŞ & SİMULASYON



Gran Turismo 5
PS3
Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir Playstation 3 alma nedeni



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



Need For Speed Hot Pursuit
PC, PS3, 360
Son yıllarda çıkan NFS oyunları içinde en yüksek not ortalamasını, Criterion'un yaptığı Hot Pursuit alıyor.



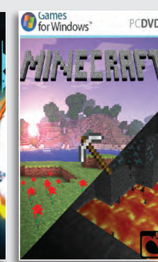
The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!

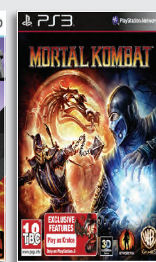


Joe Danger
PS3, 360
Aslında tam olarak bir yarış oyunu değil, platform da denebilir, sonuçta soldan sağa doğru atlaya zıplaya giden bir motorcuyuz. Ama çok eğlenceli ya...

AYIN ALTIN OYUNLARI


Portal 2


Minecraft

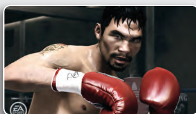

Mortal Kombat

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Bu aya yürek mi dayanır? PC için Fable 3 ve The Witcher 2, konsollara LA Noire, ortaya da karışık Brink, LEGO Pirates of the Caribbean ve Red Faction Armageddon... Yeterin gari!

MAYIS '11	
Brink	PC, PS3, 360
Dead or Alive Dimensions	3DS
Dirt 3	PC, PS3, 360
Dragon Quest VI: Revenge of Reverie	DS
F.E.A.R. 3	PC, PS3, 360
Fable III	PC
L.A. Noire	PS3, 360
LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	PC, PS3, 360, Wii, DS, PSP, 3DS
MX vs ATV Alive	PS3, 360
No More Heroes: Heroes' Paradise	PS3
Red Faction: Armageddon	PC, PS3, 360
Steel Diver	3DS
The Witcher 2: Assassins of Kings	PC
Thor: God of Thunder	3DS
Wildlife Park 3	PC
Youda Safari	DS
HAZİRAN '11	
Alice: Madness Returns	PC, PS3, 360
Arcana Heart 3	PS3, 360
Child of Eden	PS3, 360
Duke Nukem Forever	PC, PS3, 360
Dungeon Siege III	PC, PS3, 360
Fate of the World	PC
Hunted: The Demon's Forge	PC, PS3, 360
Infamous 2	PS3
Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	3DS
Might & Magic Heroes VI	PC
Shadows of the Damned	PS3, 360
Super Street Fighter IV: Arcade Edition	PC, PS3, 360
Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy	PS3, 360
Transformers: Dark of the Moon	PS3, 360, Wii, 3DS, DS
UFC Personal Trainer	PS3, 360, Wii
TEMMUZ '11	
Catherine	360
Earth Defense Force: Insect Armageddon	PS3, 360
Virtual Villagers	DS

SPOR & MENAJERLİK



Fight Night Champions
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikayesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.



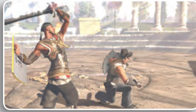
NBA 2K11
PC, PS3, 360
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegane sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa bulurun



Football Manager 2011
PC, PSP
10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.



FIFA 11
PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.



Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

MACERA & ZEKA

Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birisine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

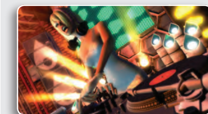
Gemini Rue
PC
Blade Runner'dan beri görmediğimiz güzellikte bir macera oyunu Gemini. Eski moda grafikleri, muhteşem seslendirmelerle süslemiş, çok da şahane olmuş.

Spacechem
PC
Şimdiye kadar oynadıklarınızın zeka oyunu olduğunu mu zannediyorsunuz? Spacechem oynayın da görelim, kafanızda saç kalıyor mu 1 saatte.

Stacking
PC
Tim Schaefer'ı Brütal Legend'la kaybettik sanarken, şahane bir geri dönüş yaptı! Stacking hayal gücünün sınırlarını zorlayan, muhteşem bir zeka ve aksiyon oyunu.

Back to the Future
PC
Telltale Games sağolsun, çocukluğumuzun tüm klasiklerini bölüm bölüm yeniden kavuştuk. Bir de He-Man'e ve Thundercats'e el atsalar ne güzel olacak.

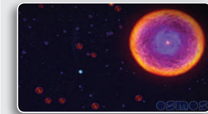
GARİP TÜRLER



DJ Hero 2
PS3, 360, Wii
Activision'ın müzik oyunları serisinin fişini çekmesinden sonra, elimizde kalan tek DJ'lik oyunu kendisi. Kıymetini bilelim.



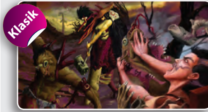
Shatter
PC
Arkanoid tarzının kesinlikle en keyifli ve modern örneği. Fizik motoru sayesinde bir süre sonra kafayı kırabilirsiniz.



Osmos
PC
"Büyük balık, küçük balığı yutar"...Bu kadar basit bir oynanışın bu kadar zevkli bir oyun haline gelmesi inanılmaz.



Flower
PS3
Kesinlikle tüm zamanların en rahatlatıcı oyunu. Açın, kurulun karşısına ve dünyaları unutun!



Zeno Clash
PC, PS3, 360
Source motoru, FPS ve dövüş oyunu karışımı, über garip bir dünya ve yaratıklar bir araya gelince nasıl bu kadar iyi bir oyun ortaya çıkabilmiş ki?







PORTAL 2

PASKALYACI GELDİ HANIM

Umarım aranızda acele edip de şu giriş paragrafını okumadan yazıya atlayanlar olmaz. Çünkü bunu üstüne basa basa söylemek zorundayım, önünüzdeki sayfalarda okuyacaklarınız önemli miktarda spoiler içerebilir. Böyle şeyleri pek fazla önemsemiyorsanız elbette bir sorun olmaz, spoiler denen şeyin etkisi kişiden kişiye değişiyor çünkü. Ama yine de yerinizde olsam oyunu en az bir kez bitirdikten sonra 'dur bakayım neleri kaçırmışım gözden' diyerekten okurdum bu yazıyı. Aynı sebepten ötürü bu sayfalarda göreceğiniz bazı resimlerin yazılanlarla çok fazla alakası olmayabilir (ya da olabilir, böyle de kafa karıştırırım :) Çünkü yazıyı okumadan geçebilme imkanınız olmasına rağmen insanın gözü illa ki resimlere takılabiliyor. Yanlışlıkla da olsa spoiler yemenizi istemiyorum, bu yüzden bazı paragraflarla ilgili resimleri es geçtim. Bunu sütten ağzı yanan biri olarak söylüyorum çünkü Eren'in de yardımlarıyla paskalya yumurtası araştırması yaparken alakalı alakasız bir sürü şey okudum. Kelimenin tam anlamıyla spoiler manyağı oldum. Özetleyecek olursak: DİKKAT SPOILER ÇIKABİLİR!

Bir Varmış, Bir Yokmuş

Bazen gözümüzün önündeki şeyleri fark etmemiz çok zor oluyor, siz de aynı şeyi düşünüyor musunuz? Genellikle içinde bulunduğumuz

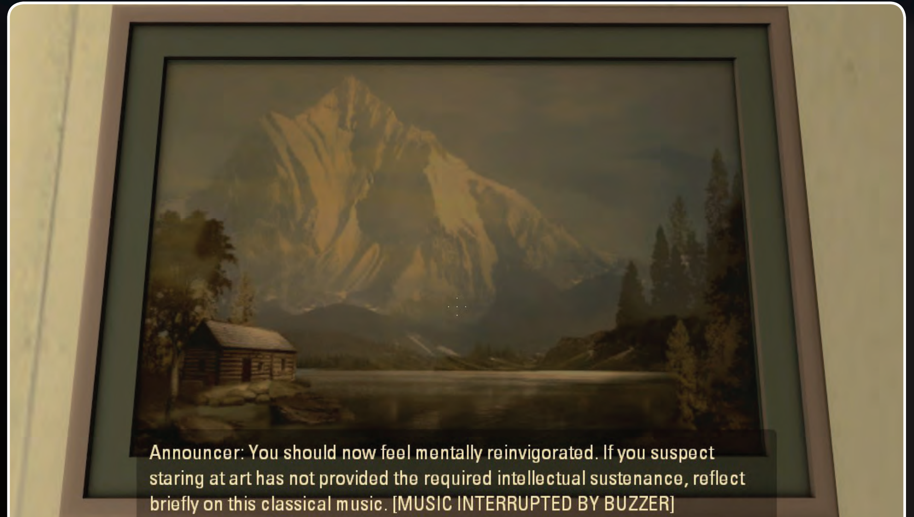


SPOILER PEK SEVDİĞİMİZ BİR CANLIDIR

Saat 03:07. Saatlerdir yazı yazıyorum, sırtım ve boynum feci ağrıyor ama acayip huzurluyum. Çünküüü bir ayın yazısının daha sonuna geldim. Ama gelin görün ki şu anda tıkanmış durumdayım, kafamda daha önce kurmuş olduğum fikirler nedense parmaklarımın ucuna inmemekte ısrarcılar. Öyle olunca da genelde monitör size bakar, siz monitöre bakarsınız. Ben bakıp kalmak yerine bir şeyler yazıp yazıp silmeyi tercih ediyorum, en azından eller çalışıyor :) Kim bilir belki çarkları tekrar döndürmeyi başarabilirim birazdan. Portal 2 ne acayip bir oyun çıktı değil mi? Tamam iyi olmasını bekliyordum ama bu kadarı beni gerçekten şaşırttı. Oyunu hızlı biçimde oynamam ve yazacağım yazıyla ilgili şeyler okumam gerektiği için sağlı sollu kroşeler şeklinde spoiler dayağı yemiş olmama rağmen oynarken inanılmaz keyif aldım. Helal olsun be Valve, şimdi o silahı yavaşça yere bırak ve ben o beyaz poponu tekmelemeden, bir an önce Portal 3'ü çıkar.

Tek acayip çıkan Portal 2 değildi elbette. Bir de Mortal Kombat var ki evlere şenlik. Erce oyun çıktığı günden beri sıkı antrenman yaptığı ve Krypt'ten türlü türlü bonusları açtığı için kendisinden seri fatality'ler yiyip durdum, ezilen halkın temsilcisi olarak bile çok eğlendim. Herkes görsün bu fatality'leri dedim, herkes açsın kostümleri. Miniminnacık Krypt rehberi de tam bu işe yarayacak diye umuyorum.

Aha iyi ki de tıkanmıştım, şimdi de durmak bilmiyorum. Kendimi burada durduruyorum dostlar, gelecek aya dek farewell! **-Eser Güven**


Announcer: You should now feel mentally reinvigorated. If you suspect staring at art has not provided the required intellectual sustenance, reflect briefly on this classical music. [MUSIC INTERRUPTED BY BUZZER]


Şarkıcı Taretler

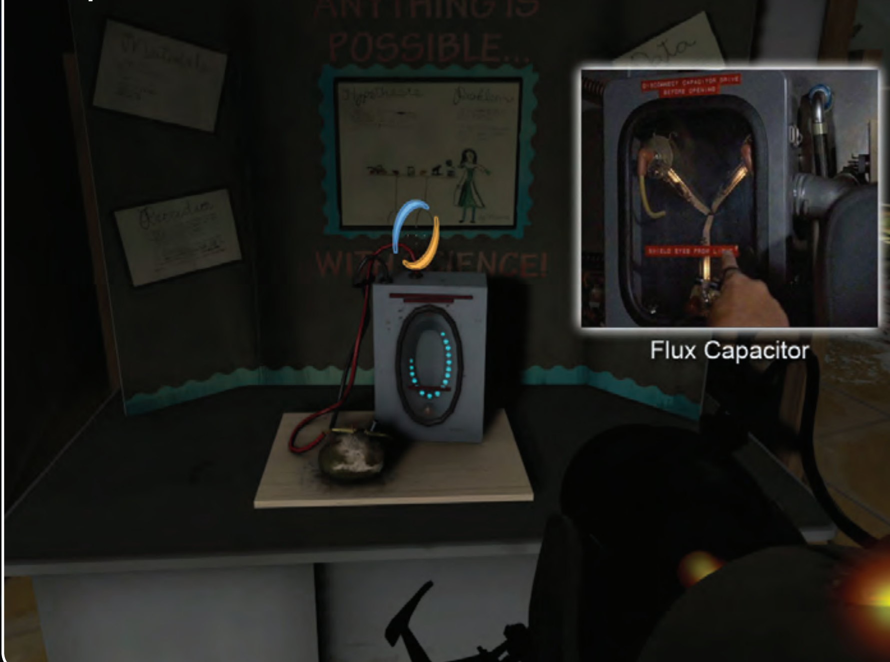
durumla doğrudan ilgili değillerse, bu tür şeyler gözümüzün içine sokulsa bile dikkat etmeden geçip gidiyoruz. İşte bunu yapmayanlar, her türlü detaya dikkat edenler de var ve olur olmaz şeyleri bulabiliyorlar. Aynı oyunun başlarındaki tablo örneği gibi. Bu tablo başlangıçta güzel bir gündüz manzarası gösteriyor, zaten öğretinin parçası olarak tabloya net biçimde bakıyoruz. Ardından yatağa dönüyoruz, kalktığımızda hava kararmış durumda. Peki kalktıktan sonra tabloya baktınız mı? Ayın yükseldiğini ve resmin artık bir gece manzarası gösterdiğini fark edeceksiniz.

Son Yayın

Portal'daki Fare Adam'ı hatırlıyor musunuz? Hani şu oyundaki test odalarında sağa sola mesajlar bırakan elemanı. Kekin yalan olduğunu resmen gözümüze sokmaya çalışmıştı. Şimdi bu Fare Deliği olarak da bilinen gizli odalar, test odalarındaki parlak beyaz duvarların arkasında kalan bölmeler aslında. Portal 2'nin 2. bölümündeki 6. test odasında yukarıda kırık bir pencere göreceksiniz. Şimdi buraya çıkmak sizin gibi deneyimli portal oyuncuları için çocuk oyuncağı. Ama eğer Fare Adam'ın tüm gizlerini ortaya çıkarmak ve Trophy kazanmak istiyorsanız yakındaki düğmeye basarak tüpten 'güya' çöplerin dökülmesini sağlayın. Bu çöpler arasında bir de radyo bulunuyor. İşte bu radyoyu yanınıza alın ve Fare Deliği'ne girin, müzik değişecek ve ne dendiği pek anlaşılmayan bir mesaj duyacaksınız. Bu mesajın bir anlamı olduğunu sanmasak da belli mi olur? *(Özel bir programla görüntüye dönüştürüldüğünde, oyunun sonuna dair spoiler içeren bir resim çıkıyor ondan! -Eren)*

Sırlanmış Kapılar

6. bölümde (The Fall) karşınıza "vitrified" olarak işaretlenmiş beş tane metal kapı çıkacak. Bu kapıların arkasında sizi Aperture'un ilk zamanlarda yaptığı başarısız deneyler bekliyor. Elbette bu kapıları öyle pat diye bulmanız pek mümkün olmayabilir, nereye bakacağınızı bilmeniz gerekiyor. Bu kapıların her birinde bulunan düğmeye bastığınızda Cave Johnson'ın içerideki deneyi anlatan ses kaydını dinleyebilirsiniz. Door Prize başarısını elde etmek için beş düğmeye de basıp ses kayıtlarını dinlemeniz gerekli. İlk iki kapı aslında çok basit. İlk Repulsion Gel testlerini geçtikten sonra uzun bir asansör yolculuğunun ardından iki kapıyı da göreceksiniz. Son üç kapıysa Control Room olarak gösterilen yerde (kocaman Aperture logosunun altındaki mekan). Tabelanın yukarısındaki odaya girdiğinizde sol taraftaki dolapların arkasında asansör kapısına benzeyen bir kapı göreceksiniz. Bu kapıdan geçtiğinizde gireceğiniz eski koridorda kuzu kuzu sıralanmış kapılar sizi bekliyor olacak.



Akı Kapasitörü

Gemiye Dikiz

Bu gizimiz daha çok Half-Life 2 oyuncularına hitap ediyor. Bilmem hatırlar mısınız, Half-Life 2: Episode Two'da Dr. Kleiner, Borealis diye bir gemiden bahsediyordu. Borealis bir Aperture Science araştırma gemisi. Aperture gelecek vaat eden bir proje üzerinde çalışıyordu ama acele ettiklerinden normal güvenlik kurallarını ihmal ettiler ve gemi tamir havuzunun da bir kısmını yanına alarak ortadan kayboldu. Borealis'in inanılmaz derecede güçlü ve tehlikeli bir sırrı barındırdığı düşünüldüğü için gemi bir anda efsane olmuştu. İşte Portal 2'de bu efsanenin kalkış noktası olan liman ile karşılaşıyoruz. Üstteki kapı paragrafında Control Room denen yerin nerede olduğunu yazmıştım (Chapter 6, 1970'lerin test tesisi). O üç kapının bulunduğu koridora girin ve yolun sonuna kadar ilerleyin. Burada geminin kalkış yaptığı limanın ufak bir parçasını bulacaksınız, hatta üzerinde Borealis yazılı can simidi bile duruyor olacak. Bu simidi incelediğinizde Ship Overboard trophy'sini kazanabilirsiniz.

Şarkıcı Taretler

Hah bir şarkı söylemedikleri kalmıştı, onu da yapmışlar hakikaten. Demek ki neymiş, bütün taretlerin tek amacı sizi öldürmek değilmiş, aralarında eğlenmeyi sevenler de varmış. Chapter 3'teki 16 numaralı test odasında bulacaksınız bu şirinleri. 16 numaralı panonun hemen karşısındaki duvarda bir ızgara var, gördünüz mü? Yapmanız gereken şey mavi pencerelerin oradaki yansıtıcı kübü aldıktan sonra portalları akıllıca kullanarak lazeri bölümün başına doğru yönlendirmek, sonra da kübü lazere tutarak lazerin bu ızgaraya çarpmasını sağlamak. Izgara havaya uçunca çömelerek tünele girin, biraz ilerleyin ve yerdeki ızgaralardan aşağı bakın. İnsanın kucağına alıp mıncırası geliyor, öyle şirinler.

Bazı Taretler Farklıdır

Oyunda özel bir tareti kurtardığınız taktirde No Hard Feelings başarısını elde edebilirsiniz. Peki nerede bu özel taret ve neden özel? Özel çünkü bunu kendisi bas bas bağırarak söylüyor. "Help" diyor, imdat diyor. "I'm different" diyor, "abi ben farklıyım, kıyma bana" diyor. Nerede olduğuna gelirsek, Chapter 5'te, GLaDOS'tan kaçtıktan hemen sonra fabrikanın hurdaya çıkarma



BSOD



hattında buluyorsunuz bu masum tareti. İkinci yürüyen bantta ilerlerken lazeri açık tareti göreceksiniz. Kucaklayın kucaklayın, çekinmeyin. Tutar tutmaz teşekkür de ediyor şapşal :)

Patatesten Beslemeli Akı Kapasitörü

Hatırlarsınız, Geleceğe Dönüş'te bizimkilerin yaşadığı en büyük sorunlardan biri geçmişe gittiklerinde akı kapasitörünü şarj edebilmek için teknolojinin yetersizliğiydi, kalkıp yıldırımlarla falan halletmişlerdi. Neden? Çünkü bir akı kapasitörü 1.21 gigawatt enerjiye ihtiyaç duyuyordu. Ah keşke Doktor bu işi bir patatesle yapabileceğini bilseydi de o kadar uğraşmalarına gerek kalmasaydı. Chapter 5'te dolaşırken Bring Your Daughter To Work sergisiyle karşılaşacaksınız. Buradaki projelerden birinde bir Aperture çalışanının kızı patatesten işte o kadar enerji elde etmeyi başarmış. Aferin kız.

Chell'in Patatesi

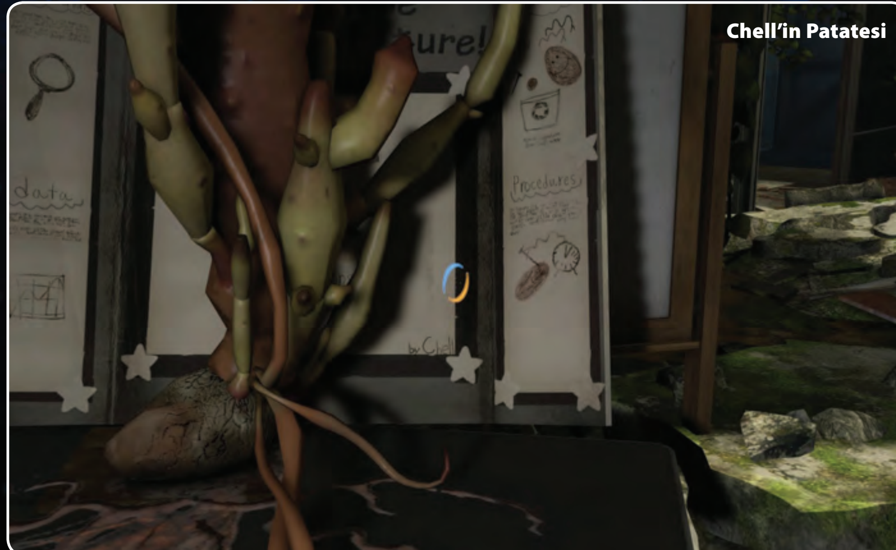
Hemen spoiler yüzümü takınayım, çünkü komplo teorileri havada uçuşmaya başlayacak. Chapter 5'teki Bring Your Daughter To Work sergisinde dikkatinizi çekecek çalışmalardan birisi de tuhaf biçimde köklenerek tavana doğru uzamış olan hilkat garibesi bir patates olacak. İşin ilginç tarafı ise bu projenin altında Chell imzasının bulunması. E bu çalışanların kızlarının sergisi değil miydi? Yani oyunumuzun kötü karakteri aslında bir Aperture çalışanının kızı mı? Chell henüz genç bir kız, siyah saçlar, gri gözler. Muhtemelen sergi günü GLaDOS kontrolü ele geçirdiğinde tesiste hapis kalmış ve en güzel yıllarını GLaDOS'un mahkumlarından biri olarak geçirmiş. Acıklı bir hikâye.

Yakalayın, P-Body Kaçıyor

Diyelim Wheatley azıcık kafayı sıyırdı. Hah hatırladınız değil mi o bölümleri? Chapter 8'de 15 nolu test odasına girdiğinizde Wheatley etrafı azıcık yıkıp döküyordu. İşte duvarlar aşağı inerken P-Body'nin de hızla kapıdan içeri doğru kaçtığını göreceksiniz. O da kim diyorsanız co-op oyuna hiç bakmamışsınız demektir. Atlas ve P-Body, GLaDOS tarafından yaratılmış olan ve insanların tamamlayamadıkları test odalarını test etmekle görevli iki ayaklı robotlar. P-Body'nin yolu herhalde yanlışlıkla tek kişilik oyuna düşmüş, fark edilmeden kaçmaya çalışıyor.

Bir Leydinin Portresi

Şimdi bir şeyi açığa kavuşturalım. Edindiğimiz bilgiler bize Cave Johnson'ın asistanı Caroline'in GLaDOS'u oluşturan yapay zekaya dönüştüğünü gösteriyor. Zaten Cave Johnson da Caroline'i Aperture Science tesislerinin belkemiği olarak isimlendiriyordu. Caroline'in sesini ses kayıtlarında duyuyoruz, hatta GLaDOS'ta oyun sırasında ondan bahsediyor. Caroline'i daha önce görmemiştik, tek bildiğimiz şey sesiydi. Chapter 7'nin başında saklı olan müthiş paskalya yumurtası sayesinde artık neye benzediğini de öğreniyoruz. 1971-01 ve 1971-02 testleri arasında ulaşabileceğiniz ofiste Cave Johnson'ın gizemli bir kadınla birlikte göründüğü tabloyu göreceksiniz. GLaDOS bu kadının tanıdık olduğunu söylüyor, bu da zaten ihtiyacımız olan asıl ipucuydu. Tabloya baktığınızda Portrait of a Lady başarısını kazandığınızı da hatırlatayım. Ama işin ilginç kısmı bu kadarla kalmıyor.



Chell'in Patatesi

Tablonun sol tarafında karanlık bir alan var, resmin bu kısmının gama değerini arttırdığımızda (tabii bunun için fotoşopumsu bir programa ihtiyaç duyabilirsiniz) orada bir insan figürünün daha olduğunu görüyoruz. Bu figürün "Zincire Vurulmuş Prometheus" isimli tragedyanın yazarı Eshilos (Aeschylus) olduğuna dair teoriler var. Portal 2'de Yunan mitolojisine yapılan çeşitli atıfları düşündüğümüzde bu çok da olası görünen bir teori. Bu atıflara örnek olarak oyunun sonunda görülen şeyin Elysium esintileri taşıması, GLaDOS-Prometheus, Wheatley-Epimetheus bağlantısını sayabiliriz. Prometheus ile Epimetheus Yunan mitolojisinde kardeşler. Diğer iki kardeş olan Atlas ve Menoetius'un ise oyundaki karşılıkları Atlas ve P-Body. Her geçen gün oyunla ilgili yeni bağlantı ve fikirlerin de ortaya çıktığını düşünürsek bizi bekleyen yeni teorileri öğrenmek için sabırsızlandığımı söyleyebilirim.

MORTAL KOMBAT™

Mortal Kombat'ta Krypt'a girince eminim ki çoğunuzun peşinde olduğu şey karakterlerin alternatif kostümleri, yeni Fatality hareketleri ve belki de Kombat Kodları olacak, değil mi? Bu cicilerin hepsini açmadan önce o çok değerli koin'lerinizi boşa harcayıp konsept çizimler veya müzikler açmak istemiyorsunuzdur. Eğer Krypt bölümünde nereden neyin çıktığını bilseydiniz daha iyi olmaz mıydı? E o zaman işimizi şansa bırakmayalım ve en popüler öğelerinin nerede olduklarını listeleyelim. Yaşasın Fatality'ler, yaşasın yeni kostümler!

Unutmadan hatırlatayım, kostümü açtıktan sonra Nekropolis'e gidip kostümü almanız gerekiyor. Listedeki Fatality'leri de yanlarındaki ikonlar sayesinde hemen tespit edebilirsiniz.

Blood Marsh

- 2 - Mileena Fatality - Rip Off
- 5 - Noob Saibot alternatif kostüm çizimi (kostümün kendisini de açıyor)
- 8 - Noob Saibot Fatality - As One
- 11 - Rainbow Kombat Kodu - 2 3 4 2 3 4
- 14 - Raiden Fatality - Transplant
- 19 - Sindel alternatif kostüm
- 23 - Kitana Fatality - Splitting Headache
- 26 - Smoke Fatality - Tremor
- 30 - Sans Power Kodu - 0 4 4 4 4 0
- 35 - Sonya Fatality - Kut Throat
- 38 - Kung Lao alternatif kostüm çizimi
- 41 - Silent Kombat Kodu - 3 0 0 3 0 0
- 44 - Sindel Fatality - Mouthful
- 47 - Specials Disabled Kodu - 7 3 1 7 3 1
- 50 - Jade alternatif kostüm çizimi
- 54 - Super Recovery Kodu - 1 2 3 1 2 3
- 57 - Stryker Fatality - Have A Blast
- 60 - Throwing Encouraged Kodu - 0 1 0 0 1 0
- 63 - Cyber Sub-Zero Fatality - Brain Freeze
- 64 - Tournament Mode Kodu - 1 1 1 1 1 1
- 68 - Ermac alternatif kostüm çizimi
- 72 - Scorpion Fatality - Nether Gates
- 77 - Zombie Kombat Kodu - 6 6 6 6 6 6
- 82 - Smoke alternatif kostüm çizimi

Dead Lands

- 5 - Jade Fatality - Half Mast
- 7 - Reptile alternatif kostüm çizimi
- 10 - Blocking Disabled Kodu - 0 2 0 0 2 0
- 12 - Jumping Disabled Kodu - 8 3 1 8 3 1
- 15 - Johnny Cage alternatif kostüm çizimi
- 17 - No Blood Kodu - 9 0 0 9 0 0
- 21 - Ermac Fatality - Pest Control
- 25 - Dark Kombat Kodu - 0 2 2 0 2 2
- 32 - Hyper Fighting Kodu - 0 9 1 0 9 1
- 37 - Kabal Fatality - It Takes Guts
- 43 - Health Recovery Kodu - 0 1 2 0 1 2
- 50 - Kombos Disabled Kodu - 9 3 1 9 3 1
- 56 - Stryker alternatif kostüm çizimi
- 63 - Quan Chi alternatif kostüm çizimi
- 73 - Disable Foreground Objects Kodu - 0 0 1 0 0 1
- 79 - Johnny Cage Fatality - And The Winner Is
- 83 - Power Bars Disabled Kodu - 4 0 4 4 0 4
- 92 - Jax Fatality - Three Points!
- 96 - Psycho Kombat Kodu - 7 0 7 7 0 7
- 105 - Unlimited Super Meter Kodu - 4 6 6 4 6 6
- 110 - Nightwolf alternatif kostüm çizimi
- 113 - Dream Kombat Kodu - 2 2 2 5 5 5
- 116 - Explosive Kombat Kodu - 2 2 7 2 2 7
- 119 - Scorpion alternatif kostüm
- 120 - Cyrax Fatality - Nothing But Net

Hollow of Infestation

- 4 - Baraka Fatality - Take A Spin
- 8 - Liu Kang alternatif kostüm
- 12 - Shang Tsung Fatality - Identity Theft
- 15 - Enhance Moves Disabled Kodu - 0 5 1 1 5 0
- 18 - Kano Fatality - Eat Your Heart Out
- 22 - Sonya Blade alternatif kostüm
- 24 - X-Rays Disabled Kodu - 2 4 2 2 4 2
- 28 - Liu Kang Fatality - Beast Within
- 33 - Mileena alternatif kostüm
- 37 - Quick Uppercut Recovery Kodu - 3 0 3 3 0 3
- 39 - Quan Chi Fatality - On Your Knees

Meadow of Despair

- 2 - Nightwolf Fatality - Ascension
- 6 - Cyrax alternatif kostüm
- 9 - Armless Kombat Kodu - 9 1 1 9 1 1
- 14 - Raiden alternatif kostüm
- 17 - Breakers Disabled Kodu - 0 9 0 0 9 0
- 21 - Sheeva Fatality - Lend A Hand
- 25 - Kano alternatif kostüm
- 28 - Throwing Disabled Kodu - 1 0 0 1 0 0
- 31 - Kung Lao Fatality - Razor's Edge
- 36 - Jax alternatif kostüm
- 39 - Invisible Kombat Kodu - 7 7 0 7 7 0
- 42 - Reptile Fatality - Weight Loss
- 45 - Vampire Kombat Kodu - 4 2 4 4 2 4
- 47 - Double Dash Kodu - 3 9 1 1 9 3
- 51 - Sub-Zero Fatality - Spinal Smash
- 54 - Sub-Zero alternatif kostüm



ORGANİZE SANAYİ



BİR SON BİR BAŞLANGIÇ

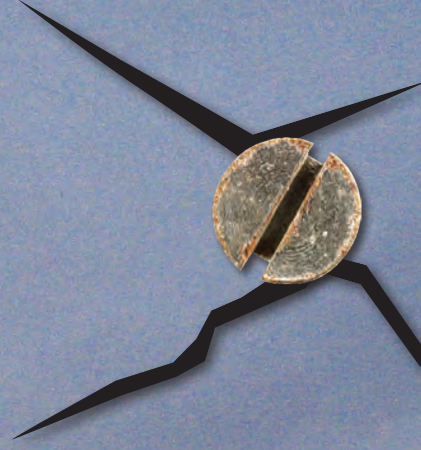
Hayat değişik, garip, enteresan, anlamlı ve anlamsız şeylerle dolu. Biz insanların her şeyi anlamlandırma çabasıysa hayatın en büyük düşmanı. Bir şeyleri sadece öyle olması gerektiğini hissettiğimiz için yapma yetimiz tamamen alınmış elimizden. Daha doğrusu biz kendi ellerimizle teslim etmişiz bu yetiyi. Var olmayan tanrıların yalancı peygamberlerine değil, daha da dip yapıp kendi yarattığımız putlarına tapar olmuşuz. Bu salaklık değirmeninin suyu nereden geliyor bilmiyoruz.

İşletim sistemimiz bilmediğimiz bir programı kurup kaldırdıktan sonra saçmalamaya başlıyor. Yedeklerimizi alıp temiz bir kurulum yapmak yerine, durmadan baştan başlatıyoruz sistemi düzgün çalışmasını umut ederek. Dur, bir nefes al, üşenme ve yedeklerini al. Yeni işletim sistemini kur. Yeni bir hayata başla. Her şeye bir anlam yapıştırmaya çalışma. **-KAAN ALKIN**



SINAVA GITTIM GELECEĞIM

-Mert Yiğit Doğru



Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ



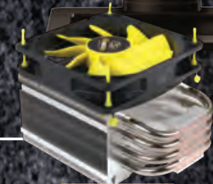




BenQ XL2410T



HighPower 1200W Gold



Akasa Venom



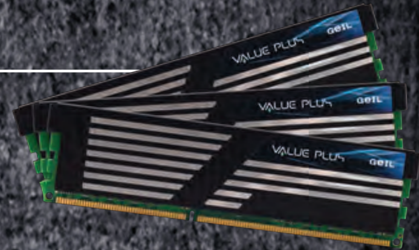
Aerocool Xpredator



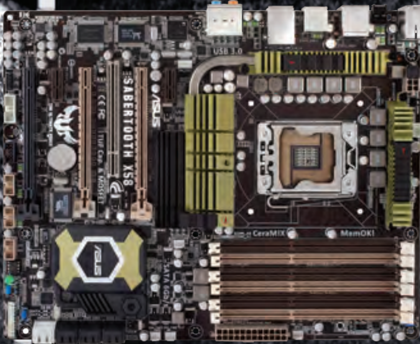
Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB



Intel Core i7-990X



Geil Plus Value



Asus Sabertooth X58



CM Storm Spawn



Asus HD 6950 DirectCU II

AeroCool | intel CORE i7 inside | CM STORM ARMING THE GAMING REVOLUTION | GeIL | Mach Xtreme Technology



MSI GT680-R

DİZÜSTÜNDE OYUN OYNAMAK TABU DEĞİL -KAAN ALKIN



Oyun oynamak için dizüstü bilgisayar satın almak, eskisi kadar uzak bir seçenek değil kullanıcılar için. Saçma sapan, uçuk kaçık fiyatlara ve sözde çok yüksek konfigürasyonlara sahip, ancak fiyat-performans oranı yerlerde sürünen dizüstülerin devri çoktan kapandı. Bildiğimiz, güvendiğimiz, sevdiğimiz markaların, oyunlara sadece göz kırpmakla kalmayan, sarılıp bağrına basan ürünleri, daha sık, daha ucuz ve daha güçlü bir şekilde karşımıza çıkar oldu. Yaklaşık bir yıl önce ortamı şöyle bir yoklayan MSI, 2011'in ikinci çeyreğine girerken, güçlü ürünleriyle oyun dünyasının bu hızlı aylarına da hızlı bir giriş yaptı.

MSI'ın oyun serisi adı altında ürünlerini bir aile haline getirmesi oldukça anlamlı bir hareket. Güzel bir de logo yapmışlar. Firmalara uzun süre anlatamadığımız bir şey bu mesela. Arkadaşlar ürün aileleri yaratın, tek tek ürünler değil. Belli bir çizgileri, odakları olsun, bir tasarım çizgileri olsun. Kimi firmalar zaten bu kafayla yıllardır yol alıyor ve başarılı oluyor. Kimilerinin de hiç kafası basmıyor. Bir ürün ailesi yaratmak, kullanıcıya da daha büyük bir şeylerin bir parçası olma hissiyatını yaşatıyor. MSI'ın oyun serisi hem bu hissiyatı veren hem de tasarımıyla oyunculara "ben de sizdenim" demeyi başaran bir aile.

Ürünün göze oldukça kalabalık görünen bir tasarımı var. Alıştığımız dizüstü tasarımlarını keskin çizgiler, kabartmalar ve geometrik şekillerle değiştiriyor GT680 serisi. Sistemi çalıştırdığınızda devreye giren dinamik LED'ler de ürünün görümüne ayrı bir hava katıyor. Tek tek kontrol edilebilen LED'ler, üst kapakta, ekranın yan çerçevelerinde ve klavyenin alt kısmında dinlediğimiz müziğe, izlediğimiz filmlere ve oynadığımız oyunlara eşlik edebiliyor. Dinamik LED kontrolü, ekranın hemen altında yer alan dokunmatik tuşların arasında yer alıyor. Aktif konumdayken diğer LED'lerle renk bütünlüğünü de bozmuyorlar. LED'ler sadece belli renkler vermekle kalmıyor. Müzik dinlerken bir güzel ritim tutuyorlar. Oyun oynarken sesin kaynağına göre yanıyorlar ve sönüyorlar. Dizüstünüz kapalıyken nefes alma modunda bırakırsanız, özellikle loş ve karanlık ortamlarda caka satmaya devam edebiliyorlar.
Kapağın altında dikkat çeken bir diğer özellik, klavyenin sol ve sağ üst köşelerinde yer alan hoparlörler. Dynaudio ile birlikte çalışan MSI, standart dizüstü sistemlerin ses konusunda zayıf kaldığının farkında. Pozisyonel ses yaratmak için ellerinden geleni yapmışlar açıkçası. Sistemin altında yer alan subwoofer oldukça iyi iş çıkarıyor. 5.1 standart bir ses sisteminin gücünü yakalamasa da, kalite olarak ciddi şekilde yaklaşıyor bu sistemlere.

MSI ayrıcalıkları bunlarla da bitmiyor. Piyasada iki farklı GT680 modeli bulunuyor. GT680-SSD ve GT680-Raid. İsimlerinden de anlaşılacağı gibi sistemlerin farkı, biri SSD + sabit disk kullanırken diğeri iki sabit diski RAID 0 olarak kullanıcıya sunuyor. Ayrıca SSD modeli 8 yerine 12GB sistem belleğiyle geliyor.

TechPowerUp GPU-Z 0.5.3

Graphics Card | Sensors | Validation

Name	NVIDIA GeForce GTX 460M		
GPU	GF106	Revision	A1
Technology	40 nm	Die Size	228 mm²
Release Date	Sep 03, 2010	Transistors	1170M
BIOS Version	70.06.25.00.02		
Device ID	10DE - 0DD1	Subvendor	MSI (1462)
ROPs	24	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0
Shaders	192 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0
Pixel Fillrate	17.0 GPixel/s	Texture Fillrate	22.7 GTexel/s
Memory Type	GDDR5	Bus Width	192 Bit
Memory Size	1536 MB	Bandwidth	60.0 GB/s
Driver Version	nvlddmkm 8.17.12.5995 (ForceWare 259.95) / Win7 64		
GPU Clock	709 MHz	Memory 625 MHz	Shader 1417 MHz
Default Clock	709 MHz	Memory 625 MHz	Shader 1417 MHz
NVIDIA SLI	Disabled		
Computing	OpenCL, CUDA, PhysX, DirectCompute 5.0		

NVIDIA GeForce GTX 460M — Close

Sistem konfigürasyonları şu anda mevcut modellerde aynı. Intel Core i7-2630QM işlemci, Windows 7 Home Premium 64-bit işletim sistemi, 15.6" Full HD LED ekran, harici Nvidia GTX460M 1.5GB ekran kartı, 720p webcam, Blu-ray okuyucu, 2x USB 3.0 bağlantı noktası ve diğer standart özellikler.

Tercih edilen sistem bileşenlerinde bir sorun yok. Hatta kaba bir hesap yaptığımızda, kağıt üstünde bu sistemin oyunları çok da zorlanmadan düzgünce çalıştırması gerekiyor. İnceleme için atölyenin kapısını çalarsa SSD'li modelin farkını ortaya koyacağız elbette ama halihazırda elimizdeki RAID modeli de güncel oyunların altından kalkabiliyor. Sadece testleri atlatmakla kalmıyor, her fırsatta oynadığım Crysis 2'nin de sistem ihtiyaçlarını karşılamayı başarıyor. Performans konusunda kısa süreli sorunlar yaşanması durumunda, dokunmatik tuşlardan Turbo'ya dokunup MSI teknolojilerinin derdimize deva olmasını isteyebiliyoruz ayrıca. MSI'ın ödüllü overclock sistemi ekran kartı ve işlemcimizden en uç noktaya kadar yararlanmak için elinden geleni yapıyor. Bir hayli yüklenmemize rağmen bir ısınma sorunu da yaşatmayan GT680'nin tek bir kusuru varsa, biz abarttıkça onun da fan sesini abartıyor olması ki, aslında tamamen bizden kaynaklanan bir durum bu da. Kusur değil hani.

PERFORMANS TABLOSU		
3DMark 11	Score	P1793
	Graphics	1598
	Physics	1753
	Combined	6081
3DMark Vantage	Total	H5372
	GPU	4671
	CPU	35737
Heaven 2.0 FPS/Score	Dx11	18,3 / 461
	Dx10	26,7 / 672
	Dx9	27,1 / 687
	OpenGL	24,8 / 624
Batman AA GOTYE		39
Mafia II		34,4

Performans konusunda değil ama fiyat-performans konusunda en tepedeki rakipleriyle dans eden MSI GT680-R, oyun hayatına kendisiyle devam etmeyi seçecek kullanıcıları üzmeyecek bir ürün. Diğer oyun sistemleriyle karşılaştırıldığında fiyatı olabildiğince anlamlı. MSI'ın oyunculara ulaşmak için yaptığı en iyi hamlelerden biri diyebiliriz. SSD versiyonunu da inceledikten sonra yılın en sevdiğimiz donanımları arasında yerini alması da kuvvetle muhtemel. Ürünle birlikte tam sürüm Assassin's Creed II ve zaten 3,5kg olan ürünü taşımak için şık bir sırt çantası hediye ediyor olmaları da bir diğer artısı. Abartıp bir de MSI fare atmışlar kutuya. İçeriğe de özen gösterdiğiniz için teşekkürler MSI. Oyungezerler, saldıralım abü!



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Şık değişik tasarım
Eksiler: Yok
Üretim: MSI tr.msi.com
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 2049$ + KDV

ASUS Xonar U3

NİCELİK DEĞİL NİTELİK ÖNEMLİ -KAAN ALKIN

Masaüstü bilgisayarlarımızın ses çözümlerini anakart üreticilerinin inisiyatifine bırakalı uzun zaman oluyor. Dizüstü sistemlerdeyse genellikle minimum becerilere sahip minimum kalitede ses çözümlerine rastlıyoruz. Her şeyin çıtası yükselirken ses konusunda neden bu kadar güdük kaldık, anlaşılır gibi değil. Neyse ki bütünüyle çaresiz hissetmiyoruz, çok istersek dizüstünde de ses sistemimizi iyileştirebiliriz.

Xonar U3 standart bir flash bellek ile hemen hemen aynı boyutlarda. USB bağlantısı, kulaklık ve mikrofon girişleri dışında başka hiçbir şey yok üzerinde. Optik çıkışı bir dönüştürücü kullanarak 3.5mm bağlantı üzerinden sağlamak mümkün. Xonar U3, Asus'un UA100 ses çipini kullanıyor. Daha önce X-Fi ürünlerinde gördüğümüz türlü beceriye sahip. Öncelikle tüm Dolby teknolojilerini destekleyebiliyor. Smart Volume Normalizer, Xear 3D Virtual Speaker Shifter yazılımları aracılığıyla ses kalitesini artırıyor ve 7.1 surround keyfini yaşamamıza imkan tanıyor. Film izlerken ya da müzik dinlerken standart ses sisteminizle arasındaki farkı görmek oldukça kolay. Sesli iletişim yazılımlarını kullanırken sesinizi değiştirebileceğiniz Magic Voice ve karaoke yaparken ses efektleri uygulamanızı sağlayan bir yazılım da dahil pakete. Bizi asıl ilgilendiren, Xonar U3'ün GX2.5 motoruna sahip olması. Yani EAX 5.0'ın nimetlerinden oyunlarımız sırasında da faydalanabiliyoruz.

Asus Xonar U3'ün becerileri ve basit kullanımı yanında bir diğer artısı da fiyatı. Bir ses kartına para harcamak son yıllarda iyice garip geliyor olsa dahi dizüstü bilgisayarının ses performansından mutlu olmayan pek çok kullanıcıyı mutlu edecektir.







İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 5
Artılar: Kullanım kolaylığı, Dolby teknolojileri
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: -
Fiyatı: 49$ + KDV

Nokia'nın Önlenemeyen Düşüşü

ANDROID'İN LANETİ

Gelecek modellerinde Windows Phone 7 kullanmak üzere Microsoft'la anlaşmaya varan Nokia'nın Symbian kullanan akıllı telefonlarının satış rakamları düşmeye devam ediyor. Geçtiğimiz yılın ilk çeyreğine oranla satışlarda %10 kadar düşüş yaşayan Nokia'nın pazar payı da %33'ten %29'a gerilemiş durumda. Bu gerilemenin nedeniyse tahmin edebileceğiniz üzere Google'ın başarılı mobil işletim sistemi Android. "İkinci çeyrekte piyasaya süreceğimiz modellerimizden umutluyuz" diyen firmanın CEO'su Stephen Elop'a göre, Windows Phone 7'yle beraber Nokia kaybettiği pazar payına yeniden sahip olacak. Windows Phone 7'li telefonların, 2012'nin ilk çeyreğinde piyasada olması bekleniyor.

iPhone 5

EYLÜL'DE GELİYOR!

"iPhone 5 ne zaman çıkıyor?", "Hayır çıkmıyor", "Apple iPhone 4'ün ekmeğini yerken daha çıkarmaz iPhone 5'i" gibi söylemlere son noktayı geçtiğimiz günlerde Reuters koydu. Haber ajansına göre iPhone 5'in üretimine bu yaz sonu başlanacak ve yeni telefon Eylül ayında raflarda yerini alacak. Yeni iPhone'un çift çekirdekli A5 işlemciye, 64GB'lık hafızaya ve iOS 5'e sahip olması bekleniyor. Tasarımının da iPhone 4'e epey benzeyeceği öngörülen yeni telefonun arka kapağı muhtemelen metal olacak. Konu hakkında Apple'dan doğrulama ya da yalanlama gelmediği için yine de kesin bir şey söyleyemiyoruz (ve evet, görseldeki telefon da sizin iPhone 4).





ThunderBolt ve USB 3.0'a Yeşil Işık

INTEL YENİ İŞLEMCİLERİNDE İKİ TEKNOLOJİYİ DE DESTEKLEYECEK

Pekin'de gerçekleştirilen Geliştiriciler Konferansı'nda Intel, 2012'den itibaren yeni nesil Ivy Bridge işlemcilerinde ThunderBolt ve USB 3.0 bağlantı noktalarına destek vereceklerini açıkladı. ThunderBolt (diğer adıyla Light Peak), USB 3.0'dan iki kata kadar daha hızlı, fakat bu bağlantı noktasını kullanan cihazlar da USB 3.0 kullanan cihazların aksine bir elin parmakları kadar az. Bu da, bu iki teknolojinin birbirini tamamlaması demek oluyor bir anlamda (her halükarda biz kârlı çıkıyoruz yani). Intel'in bu açıklamasının ardından ThunderBolt kullanan ürünlerin sayısında artış da olacaktır zaten.

Turkcell Cep-T Cüzdan

NFC TEKNOLOJİSİ AKILLI TELEFONLARIMIZDA

MasterCard kredi kartlarımızdaki PayPass sisteminin akıllı telefonlarımızda vücut bulmuş hali olan NFC (Near Field Communication / Yakın Alan İletişimi) teknolojisini Turkcell, Cep-T Cüzdan servisiyle kullanıma sunuyor. Gittikçe yaygınlaşan teknolojiyle, temassız olarak 35 liraya kadar alışveriş yapabiliyoruz. 35 lira üzerindeki alışverişlerdeyse şifre girmemiz isteniyor. Böylece telefonumuz çalınsa bile kart hesabımızın güvenliği tehlikeye atılmamış oluyor. Servisi kullanmak için Turkcell Cep-T Cüzdan uygulaması yüklü ve NFC özellikli bir cep telefonu ya da (yine Cep-T Cüzdan uygulaması bulunan) telefona takılmak üzere Turkcell Cep-T Cüzdan anteni gerekiyor.



HP Touch Smart 310-1110tr

İZLEDİM, DİNLEDİM, OYNADIM, DOKUNDUM -MERT YİĞİT DOĞRU

Ofisin kapısından yeni girmişim, ustam yok. Ne yapsam ki? Test sisteminin nimetlerinden faydalanıp oyun mu oynasam biraz acaba? Şeytana uyup Kaan usta gelmedi diye kaytarmayalım şimdi. İşe koyulmak en iyisi. Bakalım neler varmış elimde. HP Touch Smart 310... Aaa, All-in-One PC varmış burada. Oyun da oynayabilirim belki hem, bir taşla iki kuş!

Tasarım olarak oldukça sade olan 310-1110tr, bu yönüyle daha ilk bakışta gözüme girdi. Ekranın üzerinde mikrofon ve VGA kamera yer alıyor. Alt kısma yerleştirilen hoparlörle piyano siyahı çerçevenin birleşiği noktada da HP logosu göze çarpıyor. 1600x900 doğal çözünürlüğe sahip 20" ekranı, mat olarak tasarlanmadığı için ayna niyetine de kullanabiliyorsunuz (tamam biraz abartmış olabilirim ama çok yansıma oluyor yahu). Ekran etrafındaki ekstra çerçeve de "Ne gerek vardı ki?" dedirtmiyor değil. 310-1110tr'nin sağ yanına baktığımda sırasıyla açma kapama tuşu, 8x DVD yazıcı, SD/MMC/MS kart okuyucu ve kulaklık mikrofon bağlantı noktalarını görüyorum. Arka kısmını çevirdiğimdeyse güç bağlantı noktası, 4 adet USB bağlantı noktası, ethernet girişi ve ses çıkışları göz kırpıyor. Sol yan kısımdaysa iki adet USB bağlantı noktası daha var. Bilgisayardan görüntü çıkışı elde etmek ya da monitör olarak kullanabilmek için herhangi bir bağlantı noktası eklememiş HP. Eğer alacağınız All-in-One PC'de bu özellikleri arıyorsanız aklınızın bir köşesinde bulunsun.

PEKİ YA İÇ GÜZELLİK?

Tabii önce kutudan çıkan klavye ve fareyi kurmak gerekiyor. Kurmak dediğim de, ikilinin paylaştığı kablosuz alıcıyı USB bağlantılarından birine takmaktan ibaret. Boyut olarak oldukça geniş olan ve buna paralel olarak üzerinde nümerik tuşları da barındıran klavye, alçaklığından dolayı uzun süreli kullanımlarda el yoruyor. Fareninse böyle bir sorunu yok. Boyut olarak diğer All-in-One bilgisayarların yanında gördüğümüz farelerden büyük olduğu için elime iyi oturdu kendisi. Evimdeki farem kadar olmasa da, kullanırken pek sıkıntı yaşatmadı bana.

Sıra geldi HP Touch Smart 310-110tr'yi açmaya. Açma kapama tuşuna basar basmaz ekran hayat buluyor ve Windows yüklenmeye başlıyor. İşletim sisteminin adı geçmişken teknik detayları da söyleyeyim de aradan çıksın bari: Windows 7 Home Premium 64-bit işletim sistemi, AMD Athlon II X3 415e 2.5GHz işlemci, ATI HD 4270 2GB GPU, 4GB RAM, 750GB 7200RPM sabit disk. Oyun oynanır mı? Zor ama deneriz birazdan. Şimdi oyundan ziyade bilgisayarı kurcalama vakti.

Masaüstü hazır bekliyor. İlk durağım, çoklu dokunmatik özelliğine sahip kapasitif dokunmatik ekranı sonuna kadar sömürme fırsatı yakalayabileceğim HP Touch Smart yazılımı. Oldukça hassas olan ekranla kocaman ikonlara sahip yazılımın kendisini kurcalamak dahi zevkli. Gayet şık bir arayüzü olan Touch Smart dahilinde internette sörf yapabiliyor (mevcut tarayıcılar kadar başarılı değil elbette ama dokunmatik ekranla dost tarayıcıyı kullanmak da ayrı zevkli), müziğimizi dinleyebiliyor, fotoğraflarımıza ve videolarımıza göz atabiliyor, yetmiyor üzerlerinde irili ufaklı ufak oynamalar yapabiliyoruz. Bunların yanısıra Facebook ve Twitter hesaplarımızı bağlayabilir, RSS Feed'leri ekleyebilir, Apps Center ile çeşitli uygulamalara göz atabilir, DVD'mizi izleyebilir, en olmadı webcam'de çeşitli animasyonlar kullanılarak şekilden şekile girebiliriz. Üstelik yazılım dahilinde bulunan "Tarifler" de, iyi kullanırsanız annenizi bu bilgisayara ikna etmek için en etkili silahınız olacak. Eğer işe yaramazsa, küçük kardeşinize bilgisayarda kurulu olan EasyBits Magic Desktop'ı anlatın (imkanınız varsa da gösterin). Masaüstünü bir anda çocukların ilgisini çekecek derecede şirin ve güvenli hale getiren yazılım, kardeşinizi ebeveynlerinize karşı iyi bir savaşçı olarak yetiştirmeniz için ideal (çok kötüsünüz). Ürünle beraber Norton



Internet Security 2010'un 60 günlük, Norton Online Backup'ın da 30 günlük deneme sürümünün geldiğini hatırlatayım.

OYUN DA OYNASAYDIK

HP 310-1110tr, konfigürasyonuyla "Ben oyuncu değilim usta, işime gücüme bakarım" diyor açıkça ama yine de bir iki deneme yapıyoruz. Sonuç beklendiği gibi çıkıyor. HP 310-1110tr ile nostalji yaparak eski oyunlara yönelebilirsiniz, ancak özellikle GPU'yu ağır yük altına sokan yeni oyunları oynamayı unutun. Beklemediğimiz bir şey olmadığından sesimizi çıkaramıyoruz elbette.

Ooo, akşam olmuş. Ortalığı bir güzel toparlayıp kepenkleri indirme vakti. Zaman ne çabuk geçti yahu... Sözün kısası, HP Touch Smart 310-1110tr başarılı bir All-in-One bilgisayar sevgili oyungezerler. Tasarım olarak da çok büyük bir kusuru bulunmuyor. Eğer yakın zamanda bir All-in-One PC alacak olsaydım seçeneklerim arasında rahatlıkla kendine yer edinirdi yani. O nedenle size de gönül rahatlığıyla önerebilirim. Güle güle kullanın.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆

Fiyat: 4 ★★★★☆

Artılar: Dokunmatik ekran, touch screen yazılımı

Eksiler: Ekran çok yansıma yapıyor, ekran çevresindeki ekstra çerçeve can sıkıyor

Üretim: HP www.hp.com.tr

İthalat: HP www.hp.com.tr

Fiyat: 1049$ + KDV



Vergimiz Eksikti

İNTERNETTEN YAPILAN ALIŞVERİŞE VERGİ GELİYOR

Yurtdışından yapılacak ve bedeli 150€'yu geçecek alışverişlere KDV uygulaması getiriliyor. İnternet üstünden yapılan alışverişlerin de kayıt altına alınabilmesi için geçilecek uygulamanın teknik ve hukuki alt yapısı seçim sonrasında hazırlanacak. İnternet üzerinden yapılan alışverişlerin takip ve kayıt altına alınmasıyla, kredi kartı kullanılarak yapılan elektronik ticaretten doğan vergi kaybını ortadan kaldırmak hedefleniyor. Ayrıca gümrük mevzuatını göz önünde bulunduracak sistemde, 150€ üstünde yapılan alışverişlerde gümrük vergisi de alınacak.

Çok da net değil zaten neyin tam olarak nasıl işleyeceği. Biz Steam üzerinden oyun satın alırken etkilenmeyeceğiz elbette. Ancak yurtdışından elektronik eşya sipariş etmek eskisi kadar avantajlı olmayacak, büyük ihtimalle astarı yüzünden pahalı hale gelecek. Bu işi ticarete, kaçakçılığa döken insanların önünü kesmek için iyi elbette. Ancak beğendiğim fotoğraf makinesini 200$ ucuza almak varken, "abi al burdan işte, dışarıdan getirtsen aynı paraya" geyiğini duymak çok da hoş olmayacak.





Cep Telefonunun Zararları



TEHLİKEDE OLAN SADECE SAĞLIĞINIZ DEĞİL

Kişisel özgürlükleri korumak konusunda biz de dahil dünyanın pek çok ülkesinde insanlar ciddi sıkıntılar yaşıyorlar. Günlük hayatın gidişatında bir sekte görülmese dahi, birilerinin bir şekilde bizler hakkında veri topluyor olması, insanların haliyle canını sıkıyor. Türlü komplo teorileri ortaya atanlar yanında, sadece rahatsız olmakla yetinenler de mevcut elbette. Geçtiğimiz günlerde iOS'un kullanıcılarının yerlerini belirlediği ve kayıt altına aldığı haberlerinin ortaya çıkışıyla ortalık bir hayli karıştı. Kullanıcılar daha neyin ne olduğunu tam olarak anlayamadan Android işletim sisteminin ismi de skandala karıştı. Ortaya atılan suçlamaya göre, bu işletim sistemleri kullanıcılarının bulundukları yeri sürekli takip ve kayıt altında tutuyor. İşletim sistemleri bu verileri ayrıca şifrelemeden yani herhangi bir güvenlik önlemi almadan saklıyor. Yani ne yapması gerektiğini bilen biri, biraz zor görünse de bu verilere ulaşabilir. Lokasyonunuzla ilgili veriler cep telefonunuzda saklandığı gibi, senkronizasyon için kullandığınız bilgisayarda da saklanıyor. Bir kişinin bu bilgilere ulaşabilmesi için fiziksel olarak telefonunuzu ele geçirmesi ya da bilgisayarınıza uzaktan erişebilmesi gerekiyor. En azından Apple tarafının söylemi bu yönde. Steve Jobs "biz izlemiyoruz kimseyi, asıl Android'e bakın siz" şeklinde bir yaklaşıma da sahip. Ancak firmanın söyledikleri kullanıcıların Apple'a dava açmasına engel olamadı. Dava sürecinde işletim sisteminin neyi nasıl yaptığı daha bir belli olacaktır diye umut ediyoruz.

Bu tür verilerin toplanması kimi kullanıcılara göre zararlı değil. Facebook ve diğer sosyal paylaşım sitelerinden kimlik bilgilerinizi, zevklerinizi, çevrenizi, geçmişinizi ve gelecekle ilgili amaçlarınızı paylaşırken, günlük rutininizi, yeme-içme alışkanlıklarınızı, sıkça uğradığınız yerleri birilerinin alıp pazarlama ya da daha kötü bir amaçla kullanmasında bir sakınca yok elbette. Hemen her dakika, her nerede olursam olayım, sevdiğim ya da sevmediğim insanların bana ulaşabilmesini sağlayan cep telefonu denen aletten nefret etmeyi alışkanlık haline getirmişken, bir de bu zırvalar iyice canımı sıktı. Symbian'a laf atan yok şimdilik. Belki Nokia takip etmiyordur beni, hı? (Bu kafa anca duvara vurulur zaten.)

HuntKey 40W Mini Universal Netbook Adapter

MİNİK BİLGİSAYARLARIMIZA MİNİK GÜÇ ÇÖZÜMÜ **-KAAN ALKIN**

86.2(L) x 36(W) x 24.6(H)mm boyutlara sahip olan adaptör, telefonumdan bile küçük. Üşenmeden ikisini yan yana koyup ölçtüm de, üçte ikisine falan denk geliyor (çok spesifik testler yapıyoruz). 100-240V AC giriş voltaj aralığına sahip olan ürünün çıkış voltajı 19V DC, giriş frekans aralığıysa 50-60 Hz. 40W adaptörün verimlilik oranıysa %84. Aşırı güç, aşırı voltaj, aşırı akım, sıcaklık, kısa devre... Her türlü koruması da bulunuyor maşallah. Uyumlu netbook'unuzu, bu adaptöre gönül rahatlığıyla emanet edebileceksiniz yani. HuntKey tam bir liste vermese de adaptörün pek çok HP, Lenovo, Acer, DELL, Asus, Sony ve BenQ marka netbook'larla çalışabildiğini söylüyor. O nedenle almadan önce ürünü bilgisayarınızla denemenizde ve voltaj değerlerini karşılaştırmanızda fayda var.

Yanında gelen çantasına atıp rahatça ve derli toplu bir şekilde yanınızda taşıyabileceğiniz HuntKey 40W Mini, netbook'unuzun olası güç sorunlarını tamamen ortadan kaldırmaya aday. Eğer bu aralar böyle bir ürüne ihtiyacınız varsa aklınızın bir köşesinde bulunsun sevgili Oyungezerler. Kim bilir, belki de bilgisayarınızın yeni adaptörüyle tanıştınız az önce.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Boyutu, geniş marka ve model desteği
Eksiler: Yok
Üretim: HuntKey www.huntkeydiy.com
İthalat: -
Fiyat: 19$ + KDV

HUNTKEY Jumper 550

OO, HOŞGELDİN -KAAN ALKIN



Organize Sanayi bu ay yeni bir marka ile tanışıyor: 1992'de kurulmuş olan ve bilgisayarlarımızın güç ihtiyacı için çözümler (güç kaynakları, adaptörler) ve kasalar üreten HuntKey. Bu tanışmaya vesile olansa Huntkey Jumper 550. Geç otur şöyle Jumper, yorulmuşsundur. Bir çayımızı iç.

Kırmızı kutusundan derli toplu bir şekilde önce Huntkey Jumper 550, ardından da farklı bir ambalaj içerisinde kabloları çıkıyor. Jumper'ın artı hanesine hemen modüler kablo sistemini ekliyoruz biz de. Güç kaynağının akıllı termal devir kontrolü bulunan 140mm fanı hem sessiz, hem de etkili bir soğutma sağlıyor. Güç kaynağının dikkat çeken diğer özellikleriyse 80+ verimlilik oranı ve aktif PFC. Tüm bunların yanı sıra Jumper'ın SLI ve CrossFire desteği de var.

DOSTUM 550W DEMİŞSİN AMA BU 600W?
550 Watt bir güç kaynağı olan Jumper, HuntKey'e göre sürekli olarak 600 Watt çalışma kapasitesine sahip. Eğer halihazırda HuntKey Jumper 550 bilgisayarımızda bulunuyorsa ve yaptığımız bir güncellemeyle güç ihtiyacı 550-600 Watt arasına geldiyse ne âlâ, kullanmaya devam edebiliriz. Fakat 600 Watt civarında güç isteyen bileşenlerimiz için yeni bir güç kaynağı tercih edeceksek, minimum 600 Watt bir güç kaynağı tercih etmek yararımıza olacaktır. Hem güç kaynağımıza fazla yük binmez, hem de içimiz rahat olur.

HuntKey Jumper 550'nin tek eksisi, arkasında 0/1 anahtarı bulunmaması. Özellikle benim gibi yan kasa kapağını sık sık aşındıran kullanıcıların işini zorlaştıracaktır. Ama bunun dışında bir eksisini göremedik bu güç kaynağının. Biz ondan memnun kaldık, onun da bizden memnun kalması için elimizden geleni yaptık. Bir daha gel HuntKey, arayı fazla açma.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: 80+ verimlilik, aktif PFC, sessiz verimli fan
Eksiler: 0/1 anahtarının bulunmaması
Üretim: Huntkey www.huntkeydiy.com
İthalat: -
Fiyat: 89$ + KDV



Greenpeace Açıkladı

EN AZ YAHOO, EN ÇOK APPLE KİRLETİYOR!
Greenpeace, her yıl olduğu gibi bu sene de firmalara değişik kriterlerde çevrecilik notlarını dağıttı. Bu yılki sunucu ve bulut bilişimi (cloud computing) kullanımı sonucu ortaya çıkan en düşük karbondioksit salınım değeri Yahoo'nun, en yüksek salınım değeriyse Apple'ın oldu. Asıl vahim ve şaşırtıcı olansa, ABD'deki firmaların emisyon değerlerinin göz önünde tutulduğu listede "Temiz Enerji Endeksi"nde %50'yi sadece Yahoo'nun geçerek "Temiz Enerji Puanı"nı alabilmesiydi. Listeye baktığımızda, sınıfta kalanlar arasında Amazon, Facebook, Twitter, Google, Microsoft gibi pek çok tanıdık firma görüyor ve kendilerinin bu konuda daha duyarlı olmalarını diliyoruz.



35mm USB Flash Drive

NOSTALJİ ARAYANLARA
İçi bira dolu olarak, mandal formunda, ayakkabı şeklinde... Bir ton USB bellek gördük şimdiye kadar. 35mm USB Flash Drive'ın ise daha çok nostaljik ve hüzünlü bir havası var. Boş film kutularının içine elle yerleştirilen USB belleklerden oluşan ürünün 2GB ve 4GB hafıza seçenekleri bulunuyor. Fotoğrafçılıkla uğraşanlar, fotoğraf tutkunları ya da sadece nostaljik bir şeyler arayanlar için bile biçilmiş kaftan kendisi.



İşte Firefox'u Yavaşlatan Eklentiler

Mozilla, Firefox'un yavaş olduğundan yakınanlardan bezmiş olacak ki Firefox'u yavaşlatan eklentileri bir listeye toplayarak teker teker açıklamış. Toplamda 50 adet eklenti bulunan listede %78 ile Firebug birinci, %75 ile SimilarWeb ikinci, %73 ile Foxlingo üçüncü, %66 ile FoxyTunes dördüncü, %65 ile Personal Plus beşinci sırada bulunuyor. Eğer siz de "Üff, bu ne yavaşlık böyle bee?" diyorsanız Mozilla'nın düzenli olarak güncellenen listesini takip ederek eklentilerinizi şöyle bir gözden geçirin. Ha bu arada kullanmadığınız eklentilerinizi kaldırmanız ya da etkisizleştirmeniz de tarayıcınızın hızını artırıyormuş (Mozilla diyor, onun yalancısıyız).

ROG Rampage Redux: Rampage III Black Edition Anakart



Son bir yıl içerisinde bir anakart satın almayı düşündüyseniz ve overclock yapmanın yanı sıra oyuna karşı da ilginiz varsa, Rampage III Extreme'nin (R3E) sahip olduğu pek çok ödülü hiç şüphesiz duymuşsunuzdur. Bu kadar başarının ardından bile, Republic of Gamers daha fazlasını deneyecek ve hiç olmadığı kadar harika bir ürün tasarlayacak gibi gözüküyor! O zaman şimdi sıkı durun. Çünkü bunu karşılayabilecek ve hatta öncesinden çok daha büyük bir yankı uyandıracak anakart ASUS ROG Rampage III Black Edition'un (R3BE) güçlü dünyası sizi bekliyor.

Hükmetmek için duyun, kazanmak için hızlı olun

ASUS ROG R3E'yi bu kadar harika kılan her şey R3BE ile geri dönüyor. Ancak en büyük değişiklik, ROG ThunderBolt olarak adlandırılan bir ses/LAN kartı kombinasyonunun eklenmesi. Bir oyuncuysanız, bu bebek sizi istediğiniz yere götürecek!



ROG dünyanın dört bir yanındaki oyuncularla bir araştırma gerçekleştirdi ve onlara, oynamakta oldukları oyunları iyileştirmeye yardımcı olmak için hangi özellikleri istediklerini sordu. Yanıtlar, genel oyun deneyimini iyileştirmeye odaklanan, güçlü ses ve LAN özelliklerine sahip bir kartın geliştirilmesini sağladı.

Ekran kartları ve işlemciler bugünlerde fazlasıyla takdir kazanıyor, ama oyunda sesin önemi asla göz ardı edilemez. Sınıfının önde gelenlerinden olan XONAR™ ses çözümü ile desteklenen ROG, en iyi ses kalitesi için en iyi bileşenleri dikkatli bir şekilde seçti ve oyuncular için güçlü, etkileyici bir ses sağlamak üzere bu yeni silahı online savaş alanına taşıdı.

Yüksek kaliteye sahip bu ses kartı, oyuncuları sanal ortamın içine daha fazla sokarak, oyuncuların duyma hissine büyük bir avantaj sağladı. Bu, düşmanlarınızın sizden önce hareket etmesini engelleyerek onların ayak seslerini duymanıza yardımcı oluyor. Yerleşik kulaklık amfisi, benzersiz bir ses kalitesi için kullanıcıların oynadıkları oyuna bağlı olarak empedans ayarlarını optimize etmesine yarıyor.

Tek başına bir ses kartı online oyunlarda yardımcı olabilir, ama LAN hızının önemi de göz ardı edilmemelidir. Pek çok oyuncu cihazlarını bir Ethernet portuna bağlar ve başka bir şey yapmaz. Standart bir LAN portu, üzerinize gelen bir el bombasından kaçma veya bombanın üzerinizde patlamasıyla sonuçlanabilecek bir şekilde oyun hızında farklılıklara neden olabilir.

Ses işlevini ödül sahibi Bigfoot Networks® ağ işleme birimi ile birleştirdiğinizde, sizi destekleyecek ciddi bir silah gücüne sahip olursunuz. Özel Game Networking DNA™ yazılımı ile birlikte çalışan ThunderBolt, online oyunlar için maksimum ağ performansı sağlamak üzere online oyun trafiğini otomatik olarak sınıflandırır ve hızlandırır. Kaliteli bir ROG ürününde iki önemli işlevin bir araya getirilmesi, oyunculara yarışı kazanmaları için mükemmel bir online oyun deneyimi sağlar.

Saymakla bitmeyen özelliklere sahip

Siyah renkte olan R3BE, Rampage III Extreme ile aynı dizayna sahip değil. Sadece parlak son kat özelliği ortak. R3E fantastik overclocking yazılımı ve donanımı ile birlikte geliyordu, ancak R3BE; sistemlerin maksimize olmasına yardımcı olmak üzere tasarlanmış en yeni hizmet yazılımları ile birlikte çok daha fazlasına sahip. HS Desteği ile birlikte Bluetooth modülünün 2.1'den 3.0'a yükseltilmesi tüm Bluetooth cihazları için son derece hızlı veri aktarımları sağlarken, ROG iDirect, GPU TweakIt ve GPU.DIMM Post gibi yeni yazılımlar kullanıcıların sistemlerini hiç olmadığı kadar özelleştirmesini sağlıyor. ROG iDirect ile kullanıcılar, iPhone veya iPad'leri aracılığıyla gerçek zamanlı, ince ve artışlı ayarlamalarla sistem ayarlarını doğrudan kontrol edebilir. GPU TweakIt iDirect ile benzerlik gösterir ve kullanıcıların gerçek zamanlı olarak ayarlarını uygun gördükleri şekilde değiştirmelerini sağlar. Sadece ekran kartları için daha fazla gelişmiş ayar ve kontrol sunar. Son olarak, GPU.DIMM Post, sistemin mümkün olan tüm donanımları etkin hale getirip mükemmel bir şekilde çalışmasını sağlar. GPU.DIMM Post, sistem tarafından uygun bir şekilde algılanan tüm ekran kartları ve bellek modüllerini gösteren bir başka kullanışlı özelliktir. Görkemli tasarımı, harika performansı ve devrim yaratan özellikleri sayesinde oyuncular ve overclockerler kesinlikle R3BE'yi tercih edecekler!





MSI Big Bang-Marshal (B3)

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

BÜYÜK PATLAMA ORGANİZE SANAYİ'Yİ SARSTI -MERT YİĞİT DOĞRU

Bir oyuncu ve bir Organize Sanayi çalışanı olarak her türlü bilgisayar bileşeninin benim ihtiyaçlarım düşünülerek uyarlanması hoşuma gidiyor. Oyuncu kasaları, oyuncu monitörleri, oyuncu anakartları… Bu ürünlerin incelenmesi de bir başka keyif veriyor bana o nedenle (yok canım, diğerlerini incelemek de çok keyifli) *(Yok canım kandıramazsın bizi -KA)*.

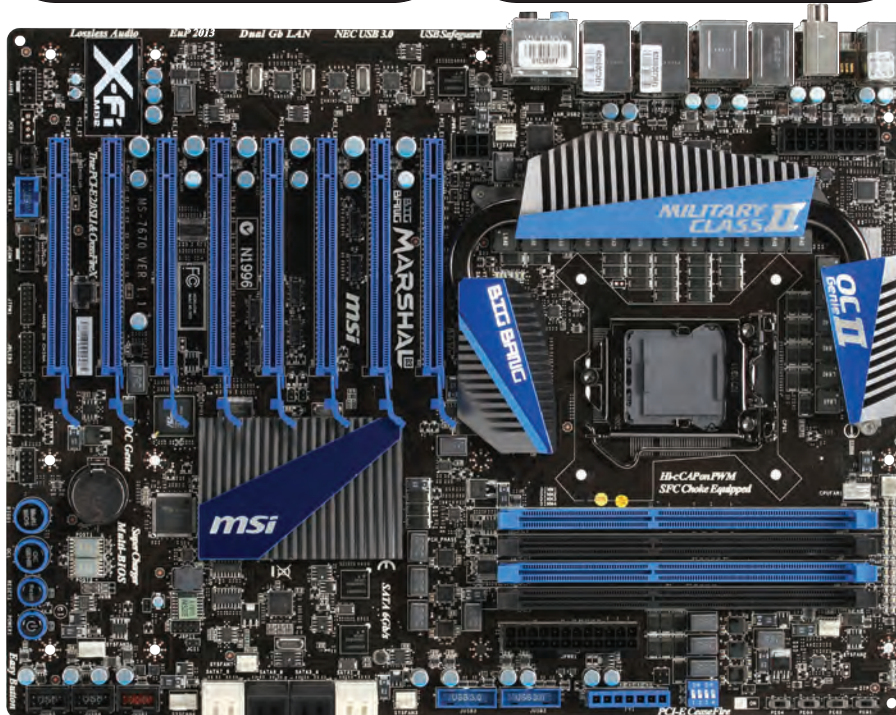
Kutusunu görür görmez Big Bang Marshal'ın oyuncular için yaratılmış olduğunu anlıyorsunuz. Bir süre kutunun her yanından fırlayan anakart özelliklerine göz attıktan sonra, sıra ürünü gün ışığına çıkarmaya geliyor. İki parçalı kutudan, kartın bulunduğu parçayı çekip çıkardığımızda Big Bang, gözlerimi kamaştırıyor. Parlak mavi ve metalik grinin hakim olduğu tasarım oldukça şık. B3 revizyonlu P67 çipseti kullanan anakartın işlemci yuvasının çevresinde bulunan soğutucular üzerinde "OC II Genie", "Military Class II"ve "Big Bang" ibarelerini görüyorum (OC II Genie ve Military Class II özelliklerinden daha önce bahsetmişti ustam, askeri dayanıklılığa sahip, taş gibi overclock kısaca). Anakartın tasarımında en dikkatimi çeken şey, kuşkusuz alt alta dizilmiş 8 adet PCI-E x16 2.0 slotu. Bunu söyledikten sonra ürünün AMD CrossFireX ve NVIDIA SLI'a tam desteği bulunduğunu söylememe gerek yok sanırım. 32GB DDR3 2133MHz'e (OC) kadar bellek desteği sunan 4 adet bellek slotu da anakartın sağ üst köşesindeki yerini almış. 4'ü SATAII, 4'ü SATA 6GB/s olmak üzere toplamda 8 adet SATA bağlantı noktası sağ alt kısımda bulunuyor.

Gözümün kamaşması geçtikten sonra ürüne biraz daha yakından bakıyorum ve Big Bang'in alt sağ kısmına yerleştirilmiş olan BIOS'lar arasında geçiş yapmamızı sağlayan "Multi BIOS", "OC Genie", "Reset" ve "On/Off" tuşlarını görüyorum. Tuşların hemen üstündeki LED ekranla da sistem değerlerini kolaylıkla takip ediyor, ortaya çıkabilecek olan sorunların nedenlerini görebiliyoruz.

Oyuncu anakartları karşımıza o kadar çok özellikle çıkıyor ki, yazarken yoruluyorum valla. Tatlı bir yorgunluk bu ama. O nedenle şikâyet etmeden hemen ürünün arka kısmında bulunan bağlantı noktalarına göz atıyorum. Klavye ve fare için bir adet PS/2 bağlantı noktası, ses bağlantı noktaları (ürünün üzerinde onboard olarak Creative X-Fi MB2 çipi bulunuyor), 8 adet USB 3.0 bağlantı noktası (2 adet daha eklenebiliyor), 2'si aynı zamanda e-SATA olarak da kullanılabilen 4 adet USB 2.0 bağlantı noktası (3 adet daha USB 2.0 bağlantı noktası ekleyebiliyoruz), bir firewire, Gigabit LAN destekli iki adet ethernet bağlantı noktası ve CMOS reset tuşu, her türlü ihtiyacımızı karşılamaya yeterli görünüyor.



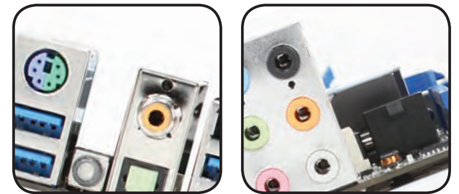




ETEKLERİNDEKİ TAŞLARI DA DÖKÜNCE

Yukarıda adı geçen Military Class II ve OC II Genie haricinde Big Bang, tahmin edersiniz ki bir ton özellik barındırıyor. Sağlamlık ve kararlılık için katı kapasitörler, kullanıcı dostu BIOS, cihazlarımızı USB üzerinden daha hızlı şarj etmemizi sağlayan SuperCharger, Windows'a bulaşmadan basit işlerimizi halletmemiz için tasarlanmış Linux tabanlı Winki 3, gücü verimli kullanarak tasarruf sağlayan APS, BIOS'u bir USB belleğe yedekleyip daha sonra ihtiyaç olduğunda yeniden yüklememizi sağlayan M-Flash gibi özelliklerin tümü sayesinde Big Bang, daha sağlam ve daha kararlı bir anakart olmuş. Ürünün kutusundan çıkan OC Dashboard da overclock'çuların yüzünü güldürürken bizi de overclock yapmaya zorluyor (canım çekti vallahi). Kasanın arkasından girip anakarta bağlıyorsunuz bu Dashboard'u. Kasanın içine devrilmeden overclock yapabiliyorsunuz akabinde.

Organize Sanayi'nin orta yerinde patlayan MSI Bing Bang Marshal, her türlü özelliğe sahip maşallah. Güç isteyene güç, kararlılık isteyene kararlılık, sağlamlık isteyene sağlamlık. Overclock'çular da memnun. "Daha ne olsun?" diyor, bilgisayarda bu büyük patlamaya yer açmanızı tavsiye ediyorum. MSI'ın atölyeye geri dönüşünü de Big Bang ile kutluyorum *(Kutla ama dağıtma ortalığı -KA)*.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Sağlamlık, kararlılık, overclock becerisi
Eksiler: Yok
Üretim: MSI www.msi.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mascom www.mascom .com.tr
Fiyat: 489$ + KDV

Chrome OS Kullanan Netbooklar Yakında

HAZİRAN SONU TEMMUZ BAŞI GİBİ

Google'ın merakla beklenen işletim sistemi Chrome OS'i kullanacak olan netbookların bu yaz piyasada olacağı söyleniyor. Neowin.net'in belirttiği üzere Haziran sonu ya da Temmuz başı gibi raflarda göreceğimiz bilgisayarların satışında, Google özel bir abonelik sistemi uygulayacak. Hakkında şimdilik kesin bir bilgi bulunmayan sisteme göre aylık 10 ya da 20 dolar gibi bir ücret talep edecek olan Google, karşılığında da bilgisayarımızın donanımını ücretsiz olarak güncelleyecek (büyük ihtimalle farklı ücretlendirme seçenekleriyle değişik ayrıcalıklara sahip olacağız). Bekleyelim görelim, şunun şurasında Haziran'a ne kaldı değil mi?





Fujitsu Lifebook X2

HOCAM X2 DEMİŞŞİN AMA BU X4?

Dörde katlanabilen dizüstü bilgisayarlar, Fujitsu Lifebook X2 ile artık gerçek. Birbirine menteşeyle bağlı dört parçadan oluşan bilgisayar, tablet ya da netbook olarak kullanılabiliyor. Netbook olarak kullanmaya karar verdiğimizde ekranda beliren sanal klavyeyi kullanıyor, ekranları farklı şekilde katlayarak değişik kombinasyonlar da deneyebiliyoruz. Her konsept üründe olduğu gibi uzun süre piyasada göremeyeceğiz kendisini, evet. Fakat gelecekte karşımıza çıkacak farklı bir dizüstü modelinin kapısını açabilir Fujitsu Lifebook X2.

Asus Rampage III Black Edition

KARA PRENS -KAAN ALKIN

Asus'un Republic of Gamers ürünlerini hep kırmızılar içinde görmeye alışığız. Bu yüzden olsa gerek, karalara bürünmüş bir RoG görünce biraz şaşırdım sevgili oyungezerler. Kapkaranlık bir RoG karşısında heyecanlanıyor insan.

Reddot 2011 tasarım ödülünü alan ürün, ateşli kırmızı siyahlara, yer yer de bordoya bürünmüş. Çılgın ama dingin, güçlü ama narin, sert ama huzurlu bir görüntüsü var kara prensin. Kalbinde RoG logosu yanıp yanıp sönüyor. Kasanızın içinde millete hava atmak için tutacağınız, tutabileceğiniz bir ürün değil o. En az onun kadar yırtıcı, en az onun kadar sakin olmalısınız aynı zamanda.

Bunların yanında bir rahatlığı, bir ferahlığı var ürünün. 4 PCI-E x16, 2 PCI-E x1, 6 bellek yuvası, 8 SATA bağlantı noktası, RoG klasiği start ve reset tuşları, OC kontrolleri, sensör bağlantı noktaları, daha önce karşımıza çıkan Rampage anakartların sahip olduğu her özellik ve çok daha fazlası, öncekilerden daha büyük olmayan bir alana yayılmış. Yine de dilediğimiz gibi nefes alabileceğimiz alan bırakılmış bize. Tek sıkıntı işlemcinin etrafını çeviren soğutucuların sokete biraz fazla yakınlaşması, iri yarı bir soğutucu takmak istersem bana ters gidecek gibi bir havası var. Eh Rampage III Black Edition edindiğime göre, karanlık tarafla karşılaşmaya da hazırlıklı olmalıyım sanırım.

X58 çipsetin nimetlerinden yararlanmak istemiyorsanız gidip Intel'in yeni çipsetlerine de bir göz atabilirsiniz elbette. Ama oyuncuların kalbi halen bu topraklarda atıyor. Bir önceki nesil yeni neslin karşısında dimdik ayakta durmaya devam ediyor. Üst sınıf LGA 1366 soket işlemciler Black Edition'la bir araya geldiğinde sizi bir adım öne taşımayı başarıyor. 48GB DDR3 bellek sahibi olmak, 2, 3, 4'lü SLI ya da CrossfireX yapmak, USB 3.0, SATA 6GB/s artık hayal değil. Aksine, eskisine nazaran çok kolay ulaşılabilecek hedefler. Tek ihtiyacınız olan Rampage III Black Edition. Elbette sizin oyunlarla ya da overclock ile işiniz yoksa kullanmayacağınız bir sürü özellik de edinmiş oluyorsunuz. Örneğin kablosuz internet kullanmıyorsanız ürünün Wi-Fi bağlantısı anlamsızlaşıyor. Eğer internet üzerinden oyun oynamıyorsanız Thunderbolt kartının Network Processing ünitesi hiç ama hiç işinize yaramıyor. Bir netbook ya da dizüstü bilgisayarınız yoksa RoG Connect'te ihtiyacınız yok. Zaten overclock'la da işiniz yok.

Ama kasanızda sistem bileşenlerinizi bir araya getiren anakart sizin için alelade bir şey değilse, bilgisayarınız personanızın bir parçası ise, sizin de kalbiniz RoG RoG diye atıyorsa, varlığınızın her zerresi ben oyuncuyum diye bağırıyorsa, o zaman doğru yıl, ay, dakika, saniyede, doğru yerde, doğru zamanda, doğru derginin doğru sayfasındasınız demektir. Fiyat performans oranına 1 diyebiliriz Black Edition'ın. Fiyatıyla performansı yarışmak zorunda kaldığı için.







OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Soru mu bu?
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 577$ + KDV



LENOVO ThinkPad Edge 11

BANA HAFİF BİR ŞEYLER VERİN! -VOLKAN TURAN

Eğer Doğu Almanya Gülle Takımı'ndan biri değilseniz, ağır dizüstü bilgisayarlardan çektiğinizi bir siz bilirsiniz, bir de ben! Dizüstü bilgisayar dediğin hayat kurtarabilir ama ağır olanları da çelik gibi bir iskelet, kas sistemi ister. Bu yüzden dizüstü bilgisayarımla bir süredir küs idik. En azından yanıma alıp gezdirmiyordum (tasması da var!). Kaan da elinde kırmızı kırmızı, ufak mı ufak, ince mi ince bir Lenovo'yla karşıma dikilince, bir boğa edasıyla atladım ve havada kaptım ürünü *(madem boğa gibisin barışsana kendi dizüstünle, hem netbook bu bea -KA)*.

Lenova ThinkPad Edge 11 sadece 1.5 kilogram. Kitap gibi, al götür istediğin yere. Ben alışık değilim böyle hafif ürünlere vallahi, çok hoşuma gitti, hatta "bundan bir tane satın almak lazım" diye düşündüm her an.

Şimdi kalkıp size ürünün en ince detaylarını anlatmayacağım "ben 6 yaşından beri donanımcıyım" yüz ifadesiyle, ama gördüğüm şeyleri paylaşmam lazım – ki onlar da hiç fena değil. Bu ThinkPad'de bir i3 işlemci bulunuyor. 1.33GHz DDR3 4GB bellek ve 320GB sabit diski var. Ekran kartı Mobility Radeon HD 4225.

Biraz dolma parmaklı olduğumdan böyle minicik klavyeler işkence olabiliyor benim için ama bu ürünün tuşlarının büyüklüğü tam kıvamında olmuş. Sağ tarafta Num tuşları haliyle yok ama zaten benim işime pek yaramıyor (kod yazanlara sıkıntı yaratabilir bu sanırım). Bir diğer hoşuma giden özellik de touchpad'in konforu. Aşağıdaki sol, sağ butonlarının dışında üst taraftında da bu ikiliden yer alıyor, ki benim gibi çok sık laptop kullanmayan tayfanın çok hoşuna gidecektir. Trackpoint'inin de olduğunu belirteyim.

Bir düzine USB'ye ihtiyaç duyan birisiyseniz üzgünüm, üzerinde sadece 3 USB girişi bulunuyor. Ayrıca bir DVD yuvası da yok. Disk kullanma alışkanlığından vazgeçemeyen biriyseniz işiniz zor. Belki HDMI girişi olduğuna sevinebilirsiniz? Sanırım bu tip ürünler için güzel bir nimet (benim açımdan webcam'i olması bile yeterince etkileyici gerçi).

Ofisin laptoplarının bir saatte pili sömürdüğünü düşünürsek, hepimizin bitmeyen pil gibi bir rüyasının olması doğal. Taze bir pil şüphesiz çölde vaha gibi bir şey haline geldi kendi adıma. Lenovo, Edge 11'in sekiz saat dayandığını söylüyor ki bana dört saat de fazlasıyla tatmin edici geldi. Tabii o sırada nelerle uğraştığımı hesaba katmıyorum.

Ürünün işlemcisi ve bellekleri standart ThinkPad kullanıcıları için bence yeterli. Öyle video render filan alabilirsiniz demiyorum tabii ki ama image editor'lerle rahatça çalışabiliyorsunuz. E tabii ki bir oyuncu olarak oyun kurmamazlık da yapmadım. *Portal 2*'yi kurdum taze taze. Performans konusunda iyi şeyler söyleyemeceğim. Normal seviyede alet pek bir kasıldı, rahat oynama şansım olmadı. Ancak tüm özellikleri dibe çekerek takılmalardan kurtuldum ama bu hali de bir oyuncuyu tatmin edecek cinsten değildi. Elbette test ettiğim oyunun



son model olmasının da etkisi var bunda, siz önceki senelerden bir oyun deneyecekseniz, genel olarak orta seviyedeki çoğu oyunu oynayabilirsiniz. Eğer ufak ekran ve 2x mono ses sizi idare ediyorsa...

"Bu netbook en çok kime hitap ediyor" diye bir soru sorarsanız, sormasanız da canınız sağ olsun ama ben sorardım sizin yerinizde olsam, ThinkPad Edge 11 sürekli dolaşan beyaz yakalılara çok uygun diyebiliriz. Öğle aralarında bile bilgisayarında mail cevaplayan, toplantılara girmekten masasına hasret kalan kesim için çok kullanışlı. Hafifliği sayesinde bıktırmayan, tasarımıyla beş yıldız üzerinden dört yıldız verdiğim ve iş için gerekli tüm iç ve dış donanıma sahip bir ürün bence Edge 11. İş aralarında bir dizi izleyeyim, Facebook'tan bir oyun oynayayım diyen kitleyi de bu kümeye dahil ediyorum tabii ki! (Patronunuzu kandırıyor olabilirsiniz, ama bizi asla!) *(Daha önce ThinkPad kullanmamış olan Volkan'ın, kendi oyuncu bakış açısına rağmen, kalkıp iş, güç, toplantı için uygun demesi, ThinkPad'in çok uzun yıllardır yaptığı işi halen en iyi şekilde yerine getirdiğini gayet güzel gösteriyor. -KA)*.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Hafif, touchpad, fiyatı
Eksiler: Ekran kartı daha iyi olabilirdi, ses çok zayıf
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr
Fiyatı: 509$ + KDV



TEST SİSTEMİ

UZUN UĞRAŞLAR SONUNDA YENİ TEST SİSTEMİNİ AYAĞA KALDIRDIM -KAAN ALKIN

Test sistemi diye aylardır kafayı yemekteyim bildiğiniz gibi. Sonunda gerekli parçaları bir araya getirmeyi başardım. Hoş yolda bir iki ciddi engel çıktı karşıma. Son dakikada Asus Rampage III Extreme çalışmayı reddetti. İncelerken bir dünya laf ettiğim Asus Sabertooth X58'e boynu bükük rica etmek zorunda kaldım. İstediğimiz ekran kartlarını biraz daha geç elde edeceğimi öğrendim, şimdilik Asus HD 6950 DirectCU II Crossfire'a razı oldum. 24GB bellek diye yola çıktık. Fakat sadece 12GB durağına kadar gelebildik. Samsung sağolsun telefonlara cevap vermeyince, alternatif görüntü birimleri için bakınmaya başladık. Piyasadaki en iyi 3D monitörünü BenQ bizimle paylaştı. Eyefinity ve Surround için test sistemimiz her daim hazır artık. Sabit disklerle de vedalaştık ve tamamen SSD'ye döndük testlerde. Yer sıkıntısını aşacağız diye umut ediyorum zaman içinde. Yakın zamanda bir anakart ve ekran kartı güncellemesi bekliyor bizi. Ama o an gelene kadar sistem budur arkadaşlar. Sisteme fare ve mouse pad ekledim ayrıca. Adaylar arasında sağlam markaların, en iyi modelleri baya bir kapıştı. Seçtiğim fare ise enteresan bir şekilde fazlaca basit görünen, göze şekilsiz gelen, ancak kullanımı en rahat ve konfrolu olan ürün oldu. Artık bir süre sormazsınız hangi fareyi alayım diye ümit ediyorum.

Bir zamanlar hayal olan çözünürlüklerde artık rahat rahat oyun oynamak mümkün. Biz de zaten bol bol oyun oynayıp bol bol test skoru ile karşınıza çıkacağız. Kalkıp eve çoklu monitörlü sistemler kurmayacak herkes elbette. Ama ya kursaydık dediğiniz anda eldeki skorları karşılaştırıp sisteminizin nasıl tepki vereceğini az çok kestirebileceksiniz. Şimdi önce skorlara ve kullandığımız sistem bileşenlerine bakalım kısa kısa.

CPU-Z (CPU | Caches | Mainboard | Memory | SPD | Graphics | About)

Processor					
Name	Intel Core i7 Extreme 990X				
Code Name	Gulftown	Brand ID			
Package	Socket 1366 LGA				
Technology	32 nm	Core Voltage	0.984 V		
Specification	Intel(R) Core(TM) i7 CPU X 990 @ 3.47GHz (ES)				
Family	6	Model	C	Stepping	2
Ext. Family	6	Ext. Model	2C	Revision	B1
Instructions	MMX, SSE (1, 2, 3, 3S, 4.1, 4.2), EM64T, VT-x, AES				

Clocks (Core #0)		Cache		
Core Speed	3608.5 MHz	L1 Data	6 x 32 KBytes	8-way
Multiplier	x 27.0 (12 - 26)	L1 Inst.	6 x 32 KBytes	4-way
Bus Speed	133.6 MHz	Level 2	6 x 256 KBytes	8-way
QPI Link	3207.5 MHz	Level 3	12 MBytes	16-way

Selection: Processor #1 — Cores: 6 — Threads: 12

CPU-Z Version 1.55 — Validate — OK

TechPowerUp GPU-Z 0.5.3 (Graphics Card | Sensors | Validation)

Name	AMD Radeon HD 6900 Series				
GPU	Cayman	Revision	N/A		
Technology	40 nm	Die Size	389 mm²		
Release Date	Dec 15, 2010	Transistors	2640M		
BIOS Version	013.008.000.009.039285				
Device ID	1002 - 6719	Subvendor	ASUS (1043)		
ROPs	32	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0		
Shaders	1408 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0		
Pixel Fillrate	25.9 GPixel/s	Texture Fillrate	71.3 GTexel/s		
Memory Type	GDDR5	Bus Width	256 Bit		
Memory Size	2048 MB	Bandwidth	160.0 GB/s		
Driver Version	atiumdag 8.831.2.0 (Catalyst 11.3) / Win7 64				
GPU Clock	810 MHz	Memory	1250 MHz	Shader	
Default Clock	810 MHz	Memory	1250 MHz	Shader	
ATI CrossFire	Enabled (2 GPUs)				
Computing	☑ OpenCL ☐ CUDA ☐ PhysX ☑ DirectCompute 5.0				

AMD Radeon HD 6900 Series — Close

PERFORMANS TABLOSU (5760X1080) CROSSFIREX

3DMark 11	Score	X3135
	Graphics	2877
	Physics	9418
	Combined	3307
Heaven 2.0 FPS/Score	Dx11	38,6/974
	Dx10	44,4/1118
	Dx9	44,8/1129
	OpenGL	26,1/657
Batman AA GOTYE		104
Mafia II		60.2

PERFORMANS TABLOSU (1920X1200)

3DMark 11	Score	X1606
	Graphics	1436
	Physics	9632
	Combined	1813
Heaven 2.0 FPS/Score	Dx11	48,4/1129
	Dx10	67,7/1705
	Dx9	67,0/1687
	OpenGL	66,2/1667
Batman AA GOTYE		171
Mafia II		81.1



Asus HD 6950 DirectCU II

Ekran kartı tercihim başka bir Asus'tu aslında. Tedarik etmekte sorun yaşayınca şimdilik 6950 Direct CU II ile devam edelim dedik ve CrossfireX olarak sistemimizde yer verdik. Tek ekran ile pek bir sorun yaşamazken Eyefinity olarak kullanırken kimi oyunlarda biraz zorlandığını belirtmem gerek. Ancak üstün soğutma performansı, fabrika çıkışı overclock'lu olması, sessiz çalışması ve bana hiç sorun çıkartmamış olması ciddi artılar. Ekran kartlarını güncellerken üzüleceğim açıkçası.



Aerocool Xpredator

Predator kadar sık kullanılmış ve yıpratılmış bir kelime yoktur herhalde. Test sistemimizin en azından bir yıl boyunca evi olacak olan kasayı seçmek pek güç olmadı. Önde ve üstte yer alan irice fanları, saydam kapağı ve fan yuvaları, vidasız montaj özelliği ve sessizliğiyle başarılı bir kasa idi. Olur iyice fantezi yapar bir de su soğutmaya geçersek ileride, değişime hazır olması da bir diğer artısıydı. Ergonomi, kalite, konfor, rahatlık. Seviyorum Xpredator'ü.



CM Storm SPAWN

Test sistemine fare ve mouse pad dahil etmek gibi bir düşüncem yoktu aslında. Bir tavsiye üstüne kurcalamaya başlayınca CM Storm Spawn giriverdi sisteme. 3500DPI farenin üzerinde programlanabilir 9 tuş bulunuyor. Ayrıca yanında gelen yazılımla çeşitli makrolar hazırlamak mümkün. Enteresan yanı şekil olarak göze pek hoş gözükmese dahi, ergonomi konusunda son bir senedir kullandığım tüm farelerden kat kat iyi. 45$ + KDV fiyat etiketi de bir oyuncu faresi için hiç fena değil.

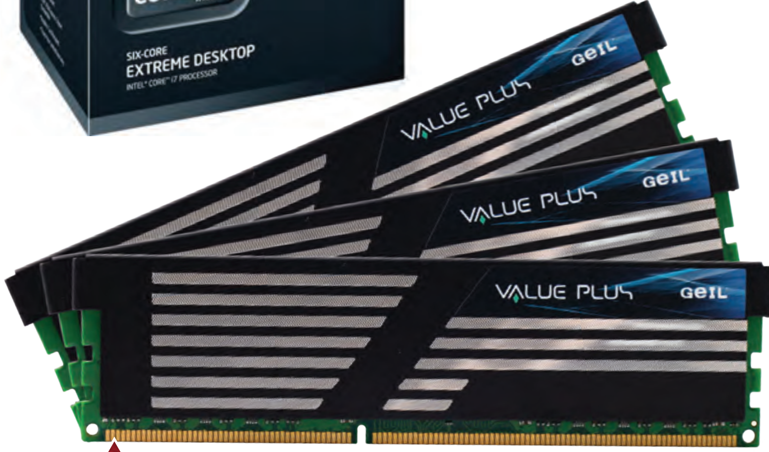


Intel Core i7-990X

Test sisteminin ulaşılmazı, en zor ve en son edinilen parçası. 3,46GHz, 12MB L2 cache, 6 çekirdek. Beklediğimize değdi mi? Değdi elbette. 3DMark Vantage puanını birkaç kat katlarken oyunlar da bir güzel rahatladı.

Akasa Venom

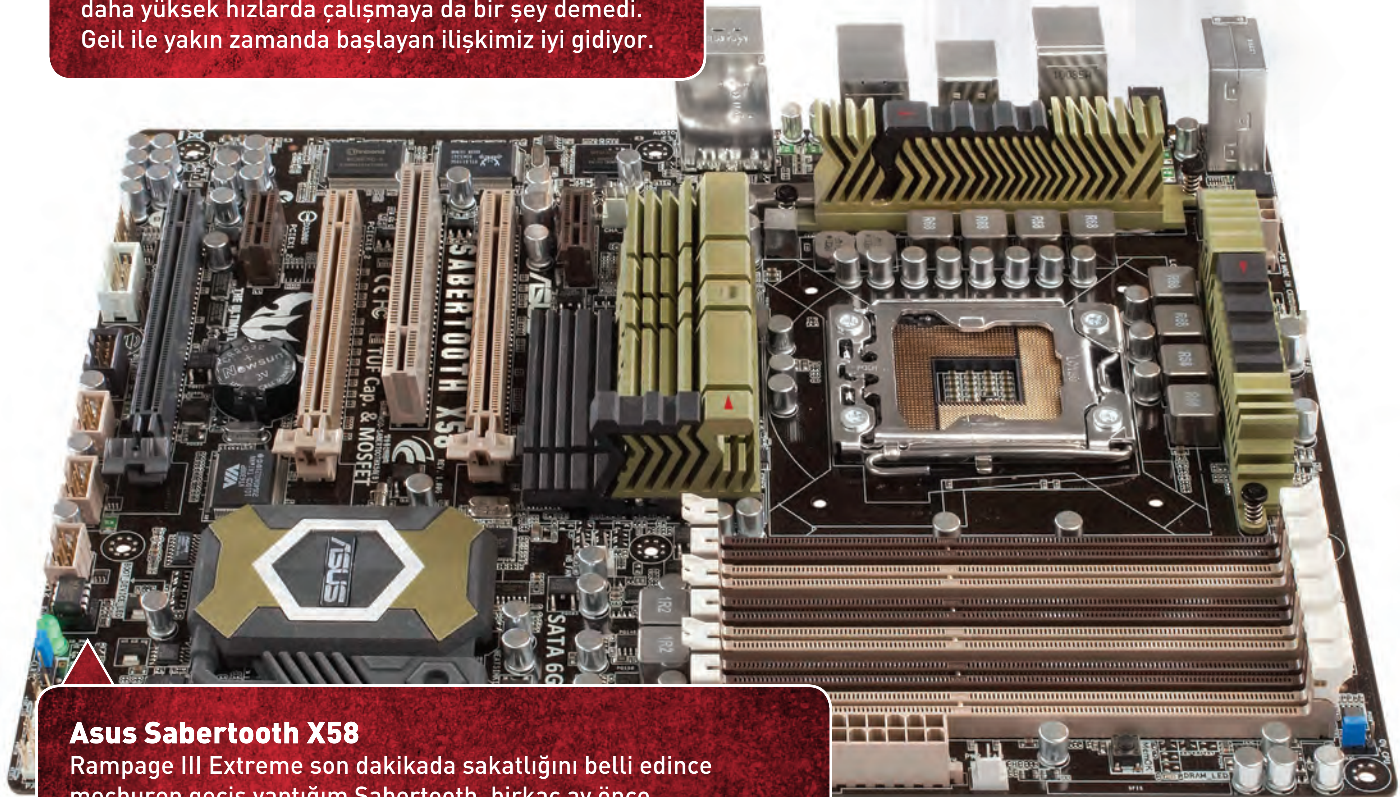
Daha önce kullandığımız Akasa Nero işini gayet düzgün yapsa da beni her daim strese sokuyordu. Stok fanlarda da kullanılan klips sistemi hiçbir zaman güven vermedi diyebilirim. Venom hem işlemcinin üstüne sağlam basıyor hem de olabildiğince sessiz çalışıyor. Silikon ayaklarından pek hoşlanmasam dahi, sorunsuzca ikinci bir fan takmak mümkün bu sayede.





Geil Plus 4GBx3

Bellek konusunda istediğimiz miktara ulaşamadık. Fakat Cl 9-9-9-28 gecikme sürelerine sahip 1600MHz, 12GB DDR3 belleklerimiz ihtiyacımızı karşıladı. Gerektiğinde direnmeden overclock olup daha yüksek hızlarda çalışmaya da bir şey demedi. Geil ile yakın zamanda başlayan ilişkimiz iyi gidiyor.



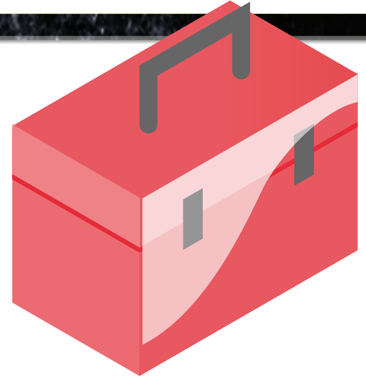
Asus Sabertooth X58

Rampage III Extreme son dakikada sakatlığını belli edince mecburen geçiş yaptığım Sabertooth, birkaç ay önce incelediğimde ettiğim lafları ağzıma tıkmak için elinden geleni yaptı sağ olsun. Sevgili kardeşim vallaha kötü bir şey demedik, dedikleri gibi varsın, taş gibisin maşallah. LGA 1366 soket işlemcimiz için daha sağlamını bulamazdık herhalde.

Ustanın Tavsiyesi

Google Arama Kısayolları

-MERT YİĞİT DOĞRU





Ders çalışırken Google. Bir ürün alacağım, hakkında araştırma yaparken Google. İzlediğim filmle, dinlediğim müzikle, oynadığım oyunla, okuduğum kitapla ilgili aklıma ne takılırsa takılsın, ihtiyacım ne olursa olsun Google. Sizi bilmiyorum ama ben de dünyanın büyük bir çoğunluğu gibi arama motoru olarak Google'ı kullanıyorum. Sizin de Google'ı kullandığınızı varsayarak sorayım hemen; Google arama motorunu ne kadar verimli kullanıyorsunuz? Ya da şöyle sorsam daha iyi olacak sanırım; Google arama kısayollarının kaçını kullanıyorsunuz? Google, aramalarımızı daha verimli kılmak adına bize bir dolu kısayol sunuyor sevgili oyungezerler. Biz de bu ay Ustanın Tavsiyesi'nde bu kısayollardan işimize en çok yarayacak olanları derleyelim dedik. Bundan sonraki aramalarınızda duruma göre aşağıdaki kısayolları kullanarak daha iyi sonuçlar elde edebilirsiniz:

site: İstediğimizi tek bir site içerisinde aramak için yapmamız gereken şey, arama çubuğunda aradığımız kelimenin öncesine ya da sonrasına "site:siteismi" yazmak. Örneğin "goyun site:oyungezer.com.tr" ya da "site:oyungezer.com.tr goyun". Böylece arama alanımızı daraltarak daha verimli sonuçlara ulaşabiliriz (Goyun'la ilgili bundan daha verimli sonucu nereden bulabilirsiniz ki?).

site:.edu/.com/.net vs.: Aradığımız kelimeyi, belli alan adlarına sahip sitelerde bulmamızı sağlıyor. Örneğin radyasyon hakkında bilgi



edinmek için akademik metinlere başvurmamız gerekiyor diyelim. Arama çubuğuna yazmamız gereken şey şu; "radiation site:.edu" ya da site site:.edu radiation"

site:.fr/.es/.br vs.: Dünyadaki herhangi bir ülkenin kodunu kullanarak, sadece o ülkeye özgü sonuçlara ulaşabiliyoruz bu kısayol sayesinde. Örneğin Fransa'da Oyungezer hakkında bir arama yapacaksak "site:.fr oyungezer" ya da "oyungezer site:.fr" yazıp arama tuşuna basıyoruz.

related: Google arama çubuğuna "related:siteismi" yazdığımızda Google, o sitenin benzerlerini bir bir önümüze döküyor. Örneğin "related:oyungezer.com.tr" (Google burada Oyungezer benzeri site bulamayarak bize ne demeye çalışıyor?).

allinurl: İstediğimiz kelimeyi, başına ekleyeceğimiz bu kısayol sayesinde sadece linklerde arayabiliriz. Bu da, kimi konularda daha tutarlı ve derli toplu bilgiler elde etmemizi ve nokta atışı yapmamızı sağlayacaktır. Örneğin "allinurl:oyungezer".

inurl: Arama çubuğuna bu kısayolu yazdıktan sonra, istediğimiz kelimeyi ya da terimi linkte ve linkin bağlı olduğu sitede arayabiliriz. Örnek verecek olursak, linkinde "oyungezer" geçen bir sitede "goyun" kelimesini arayacağız diyelim. Yazmamız gereken arama şu şekilde olmalı: "inurl:oyungezer goyun" ("inurl:" ve sonrasında gelen kelime arasında boşluk olmayacak).

allintitle: Bu kısayol sayesinde Google'dan, aramak istediğimiz sözcüğü başlıklarda bulmasını söyleyebiliyoruz. Aynen "allinurl:"de olduğu gibi, yerine göre daha hızlı ve yararlı sonuçlara ulaşmamızı sağlayacaktır. Örneğin "allintitle:oyungezer".

intitle: Hem başlık hem de başlığın sahibi metinde arama yapmamızı sağlar. Örneğin "intitle:oyungezer goyun" yazdığımızda başlık içinde "oyungezer" kelimesi, oyungezer başlıklı metinde de "goyun" kelimesi aranır ("intitle:" ve sonrasında gelen kelime arasında boşluk olmayacak).

filetype: Aramayı sadece desteklenen dosya tipine indirgeyen kısayol, duruma göre işimizi oldukça kolaylaştıracaktır. Örneğin Oyungezer hakkında internette bulunan ".pdf" formatındaki dosyaları aramak istiyorsak *(Bak yaa, niye arıyorsun dostum derginin scanlerini internette? -Serp.)*, yapmamız gereken şey arama motoruna "filetype:pdf oyungezer" ya da "oyungezer filetype:pdf" yazmak.

"+,-,*,/,%,^": İki sayı arasına yazacağınız bu sembollerle (artı, eksi, çarpı, bölü vs.), Google'ı bir hesap makinesi olarak kullanabildiğimizi biliyor muydunuz? Hemen bir Google arama çubuğu edinip şunları yazıyorsunuz, öğreniyorsunuz: "2+1, 2-1, 2*1, 2/1, 2%1, 2^1, 2+1*2/1" gibi.

"x birim kaç x birim": Google arama motorunu bir dönüştürücü olarak kullanmamıza olanak tanıyan bu kısayolla yükseklik, ağırlık, sıcaklık gibi değerleri bir birimden diğerine dönüştürebiliyoruz. Örneğin "1 inç kaç cm" ya da "1 kilometre kaç mil".

Google arama kısayolları arasında günlük hayatta en çok işimize yarayacağını düşündüklerim bunlar. Tüm bu kısayolları kullanarak aramalarınızın daha hızlı ve verimli olmasını sağlayabilirsiniz sevgili oyungezerler.





26 NİSAN 1986





8-9 yaşlarında bir çocuk için televizyonda spikerin heyecanla sunduğu haberin önemini kavramak bir hayli güçtü. Dünya için gayet sıradan başlayan böyle bir günün, bu gezegenin tarihindeki en büyük nükleer felaketle sona ereceğini elbette kimse bilemezdi. Zaten yetişkinler de durumun vahametini kavramak konusunda 10 yaş altındakilerden çok daha başarılı değildi. Bugünkü Ukrayna topraklarında yer alan Çernobil Nükleer Santrali'nde bir kaza, bir patlama meydana gelmiş, radyasyon sızıntısı yerini hızla radyasyon bulutlarına bırakmıştı.

Kazanın nasıl gerçekleştiği konusunda tartışmalar ve araştırmalar asla bitmeyecekti. Tasarım sorunları, insan faktörü gibi söylemler sıkça kullanılacak, karşıt gruplar dahi bu konularda fikir birliğine varacaktı. Bu kaza "insan faktörü"nden kaynaklanıyordu. Nükleer santral ve içinde bulunduğu tesiste çalışanlar ve santral yakınında yine çalışanlarının ailelerinin oluşturduğu yerleşim birimleri hızla boşaltıldı. Ancak tarihin en büyük nükleer santral kazası, 100.000km²'lik bir alanı etkisi altına alacaktı. Rusya, Doğu Avrupa ve elbette Karadeniz kıyıları radyasyonun etkilerini yaşayacaktı. Çaylarda radyasyon var, yok başlıklarını dün gibi hatırlıyorum. Birileri çaylar radyasyonlu derken, bir diğeri bilmem ne programında "bi şeycik olmaz" diyerek o çayları içiyordu. Gerçekler yine birilerinin çıkarlarını korumak için saptırıldı. Çay demli, her iki insandan biri kanserli oldu.

1988 yılında Karadeniz halkının maruz kaldığı radyasyon miktarının, doğal radyasyon miktarının çok altında olduğuna dair bir rapor Türk Atom Enerjisi Kurumu tarafından yayınlandı. Karadeniz, Marmara ve Ege bölgelerinde kanser vakalarında patlama yaşandı. Ama millet olarak ya geriye ya da çok ileriye baktığımızdan burnumuzun dibini yine görmüyorduk. Çernobil çevresinde benzerine az rastlanır mutasyon vakaları görüldü. Yavaş yavaş çürüyen insanlar gibi doğa da sarsıldı bu dış etkenden. Atomları bir arada durmayı reddeden insancıklar acı içinde can verdi, yavaş yavaş.

Filmlerdeki gibi aklını yitiren zombiler, mutantlar sarmadı etrafı, "cool" değildi hiçbir şey. Ölüm soğuk, keskin ve acımasızdı. Çernobil kapatıldı. Radyoaktif maddelerin daha fazla zarar vermemesi için üstü örtüldü. Tonlarca betonun altına gömüldü. Çernobil'in doğal yaşamla tanışması için 35 yıl geçmesi gerekecekti. Sadece o bölgede yaşayan ya da radyasyon bulutlarının güzergahındaki insanlar değil, onlardan sonra gelecek kuşaklar da bu kazanın etkilerini taşıyacaktı. İnsanlar, bedenleri, kalpleri ve yaşamları kökünden değişmişti artık. Çernobil ile ilgili bilançoların çıkartılabilmesi için de 20 yıldan fazla zaman geçmesi gerekiyordu. Çünkü insan vücudunda radyasyona bağlı kanser tiplerinin ortaya çıkması 2 ila 40 yıl sürebiliyordu. Tarihin en büyük kazasının ardından tarihin en büyük kuluçka dönemi başlamıştı.

Kanser vakalarının %10'u radyasyona bağlı sebeplerden meydana geliyor. Düşük miktarlarda radyasyona maruz kalmak doğrudan kansere sebep olmasa dahi, diğer tetikleyicilerle bir araya geldiğinde hayatınızı çok hızlı ve olumsuz şekilde etkileyebiliyor.

Hayatı ne kadar kolaylaştırırsa kolaylaştırsın, hata payının bu kadar az, toleransların neredeyse yok denecek kadar düşük olduğu, tüm teknolojimize rağmen insan faktörünün her daim içinde olacağı nükleer santraller tek çözümümüz olmamalı. Ucuz ve bol enerji, tek bir insanın hayatından dahi kıymetli değil. *Call of Pripyat* oynamak, sadece Pripyat'ta hiç yaşamamış insanlar için eğlenceli.



PAZAR YERİ

SONUNDA

En nihayetinde test sistemini değiştirmeyi başardık. Ufak tefek aksaklıkları saymazsak canavar gibi bir sistem oldu yine elimizde. Hepimize hayırlı uğurlu olsun. Test sisteminin hazırlanmasında sınavları nedeniyle hiç yardımcı olmayan Mert'e teşekkürü borç bilirim. Şaka be şaka, çocuk okulunu okusun önce. Yaza nasılsa ızdırap olurum ben ona. Piyasaya bakalım diyeceğim ama çok umurumuzda olan bir şey olmadı. Olduysa da biz çok sallamadık. Sistemlerimizin ömrü öyle uzadı böyle uzadı derken, çok da el sürmez olduk mevcut donanımlarımıza. Son zamanlarda gelen mektuplara bakıyorum da, ekran kartı yenileyen kullanıcı sayısı da bir hayli azaldı. İşletim sistemi seçimi ve bellek arttırımıyla ilgili sorular geliyor genellikle. Intel'in yeni soketi ve işlemcileri biraz hareket yaratsa da biz halen elimizdekilerle devam etme yanlısıyız zaten. Elimdeki en az 3-4 yıllık işlemci halen yaşlı değil. Canavar gibi çalışıyor, sıkıntı yaratmıyor. 64-bit işletim sistemimle dahi gayet güzel anlaşıyor. En az 2 yıllık ekran kartımda da bir sıkıntı yok açıkçası. Geçen yıl yaptığım bellek güncellemesi dışında bakıyorum da hemen her şey aynı yıllardır. Maşallah.

Eğer güncelleme yapacaksanız her şeye rağmen, önümüzde anneler günü var en yakın. Bir çok firma ürünlerinde ciddi indirimler yapıp, yarışmalar düzenlerken, mağazaların büyük kısmı da güne özel fırsatlarla karşımıza çıkıyor. Anneler gününde anneye hediye alabilmek için indirim yapmaları enteresan elbette. Zira anne ben sana iki hediye alıp geleceğim diye evden çıkmak mümkün değil. Her neyse, aklınızda bir şeyler varsa bu önemli günü değerlendirin. Ama kendi ihtiyaçlarınızı gidermeden önce bir tanecik annenizin gönlünü alıp yüzünü güldürdüğünüzden, bu kadar yıl size bakıp büyüttüğü için ne kadar müteşekkir olduğunuzu dile getirdiğinizden emin olun. Ondan sonra çıkın alışverişe. Hoş senede bir gün anneler günü zırvası da canımı sıkıyor aslında. Ben her fırsatta dile getiriyorum minnettarlığımı, siz de öyle yapın. Bugün var yarın yokuz. Hem ne kadar çok dikkatini dağıtırsanız o kadar az ilgilenir Facebook oyunlarıyla.



COOLER MASTER HAF 932

Kasa seçimlerimizi sıkça beğenmeyen oyungezerler çıkıyor karşıma. Elbette herkesin zevki bir değil. Neye hangi gözle baktığınız, neye göre değerlendirdiğiniz de önemli elbette. Benim için performans, sessizlik, ergonomi görünümünden çok daha önemli mesela. HAF 932 tank modunda takılan devasa fanlarla soğuyan, göze çok iyi görünmeyen ama yeni teknolojilerin ve sistem bileşenlerinin tamamını destekleyen, 800W güç kaynağıyla birlikte şu anda Teknobiyotik'te yaklaşık %10 indirimle satışan sunulan başarılı bir ürün.





INTEL 510 SERİSİ

İnsanlara sorarsanız SSD fiyatları şimdiden makul fiyatlara inmiş durumda. Katıldığımı söyleyemeyeceğim maalesef. Halen çok ama çok pahalılar. En büyük avantajımız ciddi bir indirim yakalama şansımız. Geçen ayın ortasında yaşanan OCZ indirimi gibi olmasa dahi Intel ürünlerinde yine Teknobiyotik'te indirimler söz konusu. Ayrıca World Card kullanıcılarına Vatan Bilgisayar'da %25'e varan indirim muhabbeti devam ediyor. İlla SSD diyorsanız 80-120GB bir SSD edinip en azından işletim sisteminizi ve favori oyununuzu taşıyabilirsiniz.

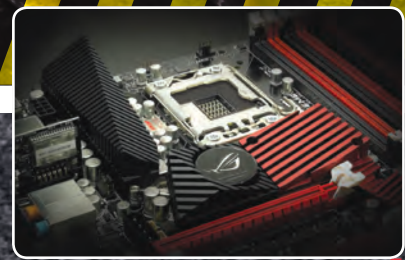


THERMALRIGHT

Yeni işlemciler ve soketler cebimizi yakmaya devam ediyor. LGA 775, 1156 ve 1155 destekli Thermalright işlemci soğutuclarında %46'lık şahane bir indirim var (evet yine) Teknobiyotik'te. 120mm fanı, 4 bakır ısı borusu, Chill Factor termal macunuyla soğutma ihtiyacınızı rahatlıkla giderebilir. Tek bir sıkıntısı varsa o da bastır çevir tipi bağlantı aparatları. Eh herkes ben değil, siz bir soğutucu monte etmek için anakartınızı sökmeye üşeniyor olabilirsiniz. Bence üşenmeyin...







	Ekonomik	İdeal	Süper	Ütopik
İşlemci	AMD Athlon II X3 450	Intel Core i5-2500 LGA 1155	Intel Core i7-2600K LGA 1155	Intel Core i7 Extreme 990X 3.46GHZ
	(g) 78$ / (m) 79$	(g) 218$ / (i) 225$	(l) 348$ / (i) 309$	(o) 1110$ / (l) 1123$
Anakart	MSI 870-C45	Asus P8P67-M B3	Asus Sabertooth P67	Asus Rampage III Extreme
	(i) 83$ / (c) 84$	(j) 150$ / (m) 156$	(m) 241$ / (f) 259$	(k) 436$ / (m) 448$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage	Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz	Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2
	(i) 44$ / (a) 52$	(i) 44$ / (a) 52$	(o) 122$ / -	(i) 798$ / -
Ekran Kartı	AMD Radeon HD 5770	Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5	Asus EAH6970	Zotac GTX590 SLI
	(b) 151$ / (b) 154$	(m) 284$ / -	(m) 409$ / (k) 412$	(l) 1726$ / (b) 1782$
Sabit-Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM	Seagate 2TB Sata2 64MB NCQ SATA3	Kingston SSDNow V100 256GB SSD x2
	(k) 38$ / (p) 40$	(k) 38$ / (p) 40$	(p) 96$ / (f) 99$	(i) 1098$ / (b) 1174$
Optik Sürücü	LG GH-22NS5022x DVD-RW	LG GH-22NS50 22xDVD-RW	Asus DRW-24B3ST 24x	Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R
	(g) 19$ / (k) 22$	(g) 19$ / (k) 22$	(a) 31$ / (p) 32$	(g) 183$ / -
Ses Kartı	Onboard	Onboard	Onboard	Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)
	- / -	- / -	- / -	(m) 199$ / -
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply	High Power HP-750-G14C 750W Power Supply	High Power HP-1000-G14 Absolute Power	High Power HPC-1200-G14C Rock Solid
	(k) 55$ / (l) 58$	(l) 135$ / -	(i) 170$ / (k) 175$	(l) 224$ / (k) 226$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası	AeroCool VX-R LE	CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh	AeroCool XPredator Big Tower
	(i) 54$ / (p) 60$	(i) 79$ / (a) 93$	(i) 169$ / (a) 182$	(i) 179$ / -
Fiyat	522$	967$	1586$	5953$

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

BLACKBERRY PLAYBOOK

İnsanlar türlü spekülasyon yapmaya devam ededursun Playbook sonunda piyasaya çıktı. iPad ile karşılaştırılmaktan yorgun düşen ürünün atölyeye mümkün olan en kısa sürede uğraması için elimizden geleni yapıyoruz. Fuardaki performansını gördükten sonra ürünle oyun oynamak için cidden sabırsızlanıyoruz. Taş devrinden başlayıp günümüz teknolojisine kadar güncellenmek yerine (hı hı, Apple'a taş), direkt günümüz teknolojisiyle karşımıza çıkan ürünün, hem görsel anlamda hem de performans olarak çok daha kaliteli olduğunu görüyoruz, ispatlamak içinse beklemedeyiz halen. Flash desteği, 3D desteği, 3G ve ötesi, HDMI bağlantısı ve hepsinden önemlisi oyun performansıyla çok canlar yakacak. Birileri taşlayacak elbete ama, bir şey olmaz diye ümit ediyorum.

TAMİR ATÖLYESİ

Kış neden uzuyor durduk yerde? Kar yağmayacaksa kışın ne anlamı var ayrıca? Bahar aylarında kıştan arta kalan yağmurlarla mı idare edeceğiz gayrı? Yalancı kışın ardından, kışın yalancısı bir bahar yaşıyoruz. Bugün şehrin üstünü örten pis ve karanlık sisin tek bir olumlu yanı var; o da şehrin orasına burasına her gün bir yenisini diktikleri birbirinden çirkin binaları göremiyor olmak. Pis ve karanlık sis beton garabetleri gözlerden sakınırken, rüzgara kapılıp gitme vaktinde ne olur onları da alıp götürse? Betonarme gökdelen yapan da bir biz kaldık sanırım. Bazılarının 1950'lerde yaptıklarını bizim 2011'de yapamıyor oluşumuz enteresan. Neyse biz kendi derdimize bakalım.

NE YAPAYIM SÖYLE

Selam Oyungezer Ailesi, Selam Kaan Abi,
5 sene önce almış olduğum bir bilgisayarım var. Özelliklerini şöyle belirteyim. Asus M2NPV-MX anakart. AMD Athlon 4000+ 2,61GHz işlemci, 1GB DDR2 bellek, Nvidia 7900GS ekran kartı. 230V güç kaynağı.
Yaklaşık bir senedir yaşadığım sorun, bilgisayarı açtığımda bazı zamanlar monitöre görüntü gelmiyordu. Sorun kablodadır diye kabloyu da değiştirdim. Ama değilmiş. Monitörde bir sorun yok. Sonunda sorunun ekran kartında olduğu anlaşıldı. Neyse, ekran kartının 2 çıkışı vardı ve geniştir (DVI zannedersem). Görüntü gelmediği zaman kabloyu takılı olan çıkıştan çıkarıp diğerine takıyordum ve görüntü geliyordu. Bu şekilde yaklaşık bir sene idare ettim. Bu sorun neyden kaynaklanıyordu acaba? Şu an ekran kartım ve belleklerim yandı. Bu anakart ve işlemciye uygun, aynı sorunu yaşamayacağım, günümüz teknolojisine uygun, ekonomik olarak çok fazla uçmayacak, ekran kartı ve bellek ne olabilir? Ya da "Bu anakarttan da işlemciden de bir cacık olmaz sevgili Oyungezer Okuru, en iyisi yeni bir sistem" cümlesini içinden geçirdin mi? Yardımlarını bekliyorum. Şimdiden teşekkürler. İyi çalışmalar.
Samet AKTÜRK

Samet selamlar,
Geçmiş olsun demeden önce, eski Türk filmlerinde senaryo yazmışlığın var mı diye sormak istiyorum. Öyle enteresan bir giriş yaptın ve daha da enteresan dallandırıp budaklandırdın ki, bir paragrafta kalakaldım. Her sahnesinde on yıl atan filmler gibi olmuş. Evet, o bağlantı noktaları DVI. Bir ona taktım çalıştı, bir buna taktım çalıştı enteresan olmuş. Ekran kartında ve sürücülerinde bir sorun olmadığını varsayarsak, monitöründe bir sorun olmadığına nasıl kanaat getirdin? Sorunun muhtemelen ekran kartından kaynaklanıyor(du). Örneğin ekran kartın fazla ısındığında sürücü çalışmayı durdurabiliyor, Windows da sürücüyü yeniden başlatıyor. Bu arada görüntü gidip bir süre sonra geri gelebiliyor. Bazen de monitörün kablosunu bir çıkarıp takmak gerekebiliyor. Gerçi bunların hepsi mazide kaldı. Ekran kartın ve belleklerin yandığına göre üzülmenin pek manası yok. Olan olmuş. Aklıma takılan ama sormaktan da çekindiğim soru ekran kartı ve bellekleri nasıl yaktığın. Belki bir sene önce yakmaya çalışırken bozmuşsundur ekran kartını, hı? Tamam, sormadım varsay, boş ver. Bir sene ne yaptın yahu (ya da nasıl sabrettin bu duruma?). Yeni sistem almak mı, yoksa bu sistemi güncellemek mi dersen, verebileceğim cevap "tamamen duygusal" olacaktır. Eğer bütçen varsa yeni bir sisteme geçmen daha hayırlı. Bütçen kısıtlıysa ya da mutluluğu yüksek hızlarda aramıyorsan, güzel bir bellek kiti, orta seviye bir ekran kartı seni bir süre götürecektir. Anakartın üstünde 4 bellek slotu var ve maksimum 8GB'a kadar bellek destekliyor. 2x4GB bellek kiti alıp bir de 64-bit işletim sistemine geçersen, sisteminin performansı ciddi oranda değişecektir. Ekran kartı tavsiyeleri için Pazar Yeri'ne bakabilirsin. Yeni bir ekran kartıyla birlikte yeni bir güç kaynağına ihtiyaç duyman da muhtemel. Oyungezer'de yaptığımız ilk karşılaştırmalı işlemci testini hatırlıyorum, burnumuzdan getirmişti o 4000+ bizim fiyat performans hesaplarında. Testin en yavaş işlemcisi alayını yere çalmıştı fiyat performansta. Yavaşsa da diğerlerine göre yavaştı gerçi. Taş gibi işlemci işte.


Her zaman sorunlarınızı kendi başınıza çözmeye çalışmak akıllıca olmayabilir.

GÜÇ KAYNAĞI YAKTI (MI) BENİ

Selamlar size donanım tanrıları. Bir sorunumu size danışacağım. Geçtiğimiz günlerde sistemimi güncellemeye karar verdim. Sistemim Intel E8400, Gigabyte P45-DS3, 2GB DDR2 1066MHz bellek, Sapphire Radeon HD 4850 ekran kartı. Bu sisteme ek olarak 2GB bellek ve CrossFireX için bir Radeon HD 4850 daha aldım. Bir de kasa+güç kaynağı olarak Dark Evo+High Power 750W aldım. Henüz sistemi kurmadım ancak forumlarda High Power için 12V çıkışlarının 18A olduğunu ve yetersiz olabileceğini okudum. Sizce bu problem yaratır mı? Eğer yaratırsa kurmadan iade edip yüksek amperli bir model almak istiyorum. Mektubumu önümüzdeki 5 gün içinde cevaplayabilirseniz ben de sorgusuz iade hakkımı kullanabileceğim. İade edebilirsem hangi modeli tavsiye edersiniz? Şimdiden teşekkürler.
Not: Gelecekte 6850 seviyesi CrossFire yapmayı düşünüyorum, onu da göz önünde bulundurun lütfen.
Kadir Yücel KAYA

Kadir selam,
Kusura bakma her şeyden önce. Bir Oyungezer klasiği olarak bu deadline'ı da kaçırdım ve sana 5 gün içinde cevap veremedim. Hoş sağlık sorunlarından ötürü o 5 gün içinde okuyamadım da mektubunu. Bugün tam 11'inci gün. Özrümü kabul edersen iyi haberi de vereyim sana. Seçtiğin güç kaynağını sorunsuz olarak sisteminle kullanabilirsin merak etme. Forumlarda yazılanların haklılık payı vardır mutlaka belli durumlarda, sistemlerde, evrenlerde, hayatlarda, realm'lerde ve çizgi filmlerde. Elimdeki ve evimdeki (iki numara) kullandığım sistemlerde pek çok ekran kartı ile CrossFireX ve SLI yapmış olmama rağmen (4850 dahil, ki asıl bomba 4870x2 CrossfireX idi) bir sorun yaşamadım. O yüzden umarım iade etmemişsindir ürünü ve

sistemini biz kofti tanrılardan bir cevap beklemeden kurmuş, keyfini sürmeye başlamışsındır. Sevgiler, saygılar.

SIRMA SAÇLI ABİM BENİM BEEE!

Sevgili Kaan Abi, öncelikle belirteyim, sırma gibi olan saçların süper =) Sana ilk kez yazıyorum ve içimi dökmek dertleşmek istedim. Kafamda bir iki tane soru var, onları yazsam sorun olur mu? *(Olmaz, zaten bu sayfaların çalışma sistemi bu, en azından öyleydi, sırma saçta kafam karıştı benim biraz -KA)*
Ben gerçek hayatta insanların canının yakmaktan korkarım, fakat oyunlarda canlılara eziyet çektirmekten, onları yakarak öldürmekten ve paramparça etmekten zevk alıyorum, bu sana da oluyor mu? Ofisteki ortam nasıl? Çok gergin bir ortam mı var, yoksa insanlar mutlu mesut yaşıyorlar mı? Veya herkes sırasını mı bekliyor ölüm için? Bir gün ziyarete gelebilir miyim? Biliyorum bu bölüme atılan mesajlardan farklı oldu ama, ne yapayım, yaptım bir eşeklik :)
Arda KÖROĞLU

Sevgili Arda, hayır bana da öyle olmuyor. Ne dışarıda ne de oyunlarda ezmek, kırmak, dökmek parçalamak istemiyorum. Abartılı şiddet sahneleri de fazlasıyla yoruyor beni. Sen bu aktivitelerden değil de oyunlardan zevk alıyorsun kanımca. Çünkü seni mutlu eden aktiviteler olsa dışarıda da yapardın aynısını. Yok di mi öyle bir psikopatlık durumun? Varsa söyle, profesyonel yardım bulalım. Ofiste ortam ofis gibi. Yani herkes çalışırken, çok fazla bir aksiyon yok. İnsanlar bir araya geldiler mi iki muhabbet edip, bol bol gülebiliyorlar ya da duvar gibi oturup çalışıyorlar. Günü gününe uymuyor. Ölüm konusundaysa evet hepimiz beklenti içindeyiz. Hepimiz derken 7 milyar dünya nüfusu ve evrendeki diğer tüm canlılar bekliyoruz bakalım. Senden önce ölüm gelmezse gel tabii ziyarete. Biz hep buralardayız. Yalnız gelmeden oyna oyunlarını bol bol evde. Sonra burada delirme, asmalıyım kesmeliyim diye. Biliyorum bu bölümde verilen cevaplardan farklı oldu ama, eh gönle göre.

HAİN BİLGİSAYARCI

Selamlar,
Aralık 2010 sayınızdan beri Oyungezer'i aralıksız takip etmekte olup sorunlu bir sisteme sahibim. Geçen sene mayıs ayında yeni bir bilgisayar toplattığımda sevgili (!) bilgisayarcım bana akıcı bir şekilde 720p video oynatmaktan bile aciz bir bilgisayar topladı. Masaüstü bilgisayarım beni artık delirtince size yazma zamanımın geldiğine karar verdim. Ben bu sistemi kısıtlı bir bütçeye sahip olmama rağmen değiştirmeyi düşünüyorum. Sistemim 1GB DDR2 bellek, Nvidia 7300SE ekran kartı, Intel Pentium 4 3.06 işlemci. Güç kaynağımın modeli gibi ayrıntıları bilmiyorum, umarım sorun olmaz. Soruma gelince, toptan yeni bir bilgisayar alıp bu sistemden tamamen kurtulayım mı? Yoksa bileşenleri değiştirmek yeterli olur mu? Sorumun yayınlanmasını beklemiyorum, cevaplanması bile bana büyük mutluluk verecektir.
Engin Anıl YOLCU

Engin hoş geldin. Sen şu üçkağıtçı bilgisayarcını bir silkele boş vaktinde. Bir sene önce bu sistemi mi toplamış sana toplaya toplaya? Ayıp yahu. Keşke bilgisayar aldığın dönemde de takip ediyor olsaydın dergiyi. Şimdi elindeki sistemin suyunu sıkmak ya da uğraşmayıp yeni bir sistem almak elbette bir bütçe meselesi. P4 3.06 işlemcili bir sistemi uzun süre kullandım ben de, hatta sonra anneme devrettim o sistemi ki halen çalışır durumda. Fakat bu işlemcileri biz elimizdeki denklemlerin içinden çıkaralı en az 3-4 yıl oluyor. Sisteminde kullanılan anakartın ne olduğunu belirtmediğin için piyasada bulabileceğin hangi işlemcileri destekliyor, hangilerini desteklemiyor, bir şey söyleyemiyorum. Bellek miktarın zaten az. Ekran kartın desen, yok. Senin yerinde olsam sistemi çalışır halde, olduğu gibi satmaya gayret eder, elime geçecek paranın üstüne biraz ekleyip ekonomik dahi olsa en azından oyunları düzgün çalıştıracak bir sistem edinirdim. Yok ben suyunu sıkacağım dersen yeni nesil bir ekran kartı bir de bolca bellek edinmeni tavsiye ederim. 7300SE ekran kartının PCI Express olması gerekiyor. Elbette bilgisayarcın kenara kuytuya itilmiş bir AGP modeli bulup ona göre bir sistem toplamadıysa. Mutlaka anakart marka modelini öğren ve özelliklerini gözden geçir. Genel sistem tavsiyeleri ve ekran kartı tercihleri için Pazar Yeri sayfalarını ziyaret edebilirsin.

Derdinizi tasanızı bize yazmaktan çekinmeyin oyungezerler. Nefesimiz yettiğince, kalemimiz müsaade ettikçe çözüm bulmaya çalışalım bizler de. Önümüzde zor günler var. Donanımlar belki en önemsiz sorunlarımız olacak gelecek günlerde. Ama biz yine de **donanim@oyungezer.com.tr**'de olacağız sıkıntılarınıza çözüm bulabilmek için.

SANAYİ DEVRİMİ



1 – Drill Powered Pencil Sharpener:

"Kalemtıraş" sözcüğü yerine neden herkes "Kalem açacağı" der? Bilmiyorum. Peki ya Drill Powered Pencil Sharpener yerine neden kalemtıraş kullanılır? Bunu biliyorum işte bak (siz de tahmin etmişsinizdir zaten).

2 – Oh Sugar:

Küp şeker kullanmayanlar, toz şekere kaşık daldıramayanlar! Size önerim, devrimin incisi güzel icat Oh Sugar! (Kafiyeli olmaz dediler. Yaptım, olacak.)



3 – Adjustable Blanket Support:

Yorgan ve battaniyenin ayağınız üzerinde kurduğu mutlak baskıya bir son vermenin vakti geldi. Eğer sizin evde de "7/24 Üst Örtme Timi" yoksa yapmanız gereken tek şey yatağınıza bir Adjustable Blanket Support takmaktan ibaret. Yanan ayağınızın çağrısına kulak verin artık.



4 – AB Hancer:

Oturduğunuz yerden tam 6 saniyede baklava karına sahip olun. Çıkardıktan 6 saniye sonra yok olsa da evet, denediğinize değdi.



5 – P-Mate Pillow:

Yatağında yalnız yatarken şefkatli bir kola ihtiyaç duyanlara önerimiz P-Mate Pillow, karanlık gecelerinizin aydın kahramanı olmaya geliyor. Yalnızlık kader değil (tekrar belirtiyorum, yalnızım, gözlüklüyüm ve bekârım).



BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM



12 NİSAN

Sen git, velin gelsin

Birçok oyuncu PC'de klavye ve fare varken bir gamepad'e ihtiyaç duymaz. Hemen söyleyeyim: Oysa bir gamepad'le uçak simülasyonu, futbol ve yarış oyunlarından alacağınız zevki beşe katlayabilirsiniz. Özellikle yarış oyunlarını bir simülatörde olmadıkça (The Game açıldı ya havamız batsın!) direksiyonla oynayamadığım için gamepad'i tercih ediyorum. Hem çok daha konforlu ve gerçekçi geliyor, hem de oyundaki başarımı çok yükseltiyor.

Logitech'in geçen ay incelediğim F710 kodlu kablosuz gamepad'i bana tam olarak bu saydıklarımı vermişti. Malzeme kalitesi, kablosuz kullanımın rahatlığı, ele oturuştaki ağırlık ve sağlamlık dört dörtlüktü. Özellikle pillerin ürüne kattığı ağırlık gerçekten elinizde bir doluluk hissi yaratıyordu. Bu deneyimin üstüne gaza gelip F710'un bir alt modeli diyebileceğimiz F510'u incelemeye başladım. Klasik Logitech kalitesini yansıtan malzemesi ve tasarımıyla ürün aslında F710'un çok benzeri. Bu gamepad'in de iki kademeli titreşim özelliği var. Zaten her ikisi de aynı Logitech yazılımını kullanıyor. Logitech'in oyun donanımları için geliştirdiği yazılım bilgisayarınızdaki oyunları bulup Logitech oyun aksesuarları için her oyuna özel profil yaratmanızı sağlıyor. F510'un tek derdi kablolu oluşu. Hatta daha hafif olduğu için kullanımı daha keyifli olabilir diye düşünmüştüm ama yanılmışım.

Öncelikle R1 ve L1 tuşları yani bu gamepad'deki tanımıyla RB ve LB tuşları çok sesli çalışıyor. Oyun oynarken kendinizi tavla oynuyor da pul atıp tutuyor gibi hissediyorsunuz. 1,5 metrelik kablosu eğer PC'niz yerdeyse tam yetişiyor. Yiğidin yeri er meydanında belli olur deyip tıpkı F710'u test ettiğim gibi bunu da *Need For Speed: Hot Pursuit* ile test ettim ve ilginçtir, ötekiyle kırdığım rekorların yanına bile yaklaşamadım. F510'un fiyatı 39$+KDV ama bana sorarsanız 10 dolar daha fazla verin, gidip kablosuzunu alın. Çok daha fazla keyif alacağınıza emin olabilirsiniz.


Gamepad

Mavi # kablolu # sesli

POSTED @ 19:07 / 12 yorum

13 NİSAN

Hanım koş yazıcı geldi

Uzun zamandır yazıcı incelemiyordum ve size garip gelebilir ama ben yazıcı incelemeye bayılırım! Özellikle çok fonksiyonlu yazıcıları kurcalamak benim için büyük keyiftir. O yüzden Epson'ın BX625FWD modeli elime geçince tüm açlığımı onunla gidermeye karar verdim. Bir yazıcıda hem faks hem tarayıcı hem de çift taraflı baskılama ve kopyalama olunca ve üstüne üstlük aleti WiFi'dan ağa tanıtabildiğimi de görünce gözüm döndü diyebilirim. Üzerinde USB girişi ve çoklu kart okuyucusu olması da cabası. Yani elinizde baskı alabileceğiniz hangi elektronik eşya olursa olsun bu yazıcıya ulaşabiliyorsunuz. Aslında 6.3cm'lik minik LCD ekranı dokunmatik değil ve yalnızca menülerden oluşuyor diye puan kıracaktım ama kıyamadım.

Şaka bir yana, zaten ürün tek başına bir fotoğraf yazıcısı olarak tasarlanmadığı için böyle bir şey beklemek haksızlık olur. Yazıcıya yerleştirdiğiniz bellek kartlarındaki fotoğrafları size gösterip seçim yapabilmenize yardımcı olması yeterli. Epson'ın tuşlarındaki yazılar İngilizce olsa da menüsü Türkçe ve menüyü kullanmak gerçekten de son derece kolay. Daha önce yazıcı kullanmamış herkes bu menü sayesinde istediğini kolayca yapabilir. Kablosuz ağa bağlamak için birkaç tuş kullanmanız yeterli. Yazıcının ilk baskı hızı benim testimde tam dolu bir A4 kağıdı için (yazıdan bahsediyorum) 5.4 saniye, kopyalama hızı ise 8.3 saniye çıktı. Bence tatmin edici bir sonuç. 6x4 standart bir fotoğrafa geldiğimizde bu süre 1 dakikayı geçerken, A4 kağıtta fotoğraf çıktısı 3 dakikayı biraz geçiyor. Tabii ki bu süreler kullandığınız fotoğraftaki renk yoğunluğuna göre birkaç saniye değişiklik gösterebilir.

Yazıcının kağıt tepsisi 250 kağıtlık bir kapasiteye sahip. Eğer Epson'ınızı evde kullanacaksanız, bu kadarı rahatlıkla yetecektir. Kartuş fiyatlarını ve kullanım ömürlerini diğer yazıcılarla kıyasladığınızda Epson nispeten mantıklı bir çizgide kalıyor. BX625FWD'nin (Allahım ne olur şu ürün isimleri de biraz kısalsa, ne olur!) fiyatı 170 Euro + KDV. Ben memnun kaldım ama tabii ki bütçe sizin.

Yazıcı



Kablosuz # kompakt # ekonomik

POSTED @ 18:53 / 15 yorum

14 NİSAN

Sporcular için birebir

Kar, yağmur ya da suyla iç içe olduğunuz birçok yerde fotoğraf çekmek aslında çok riskli bir iştir. Makineyi her zamanki gibi sakınmak bir yana, bir de aman kara düşecek, aman havuzdan su sıçrayacak, aman ellerim ıslak derken bir sürü pozu kaçırırsınız. Çünkü riske girmek istemezsiniz. Panasonic, Lumix DMC-FT3 kodlu fotoğraf makinesiyle bu riskleri ortadan kaldırıyor. 12 metre derinliğe kadar suya dayanıklı, -10 derecede bile çalışan ve 2 metreye kadar düşmeye dirençli bir fotoğraf makinesi bu.

Aslında kar yağarken ya da yaz tatilinde test etsem daha doğru olacak diye düşünürken dışarıda yağmur yağmaya başladı ve ben de makineyi kapıp başıma kapüşonumu çektiğim gibi dışarı çıkıp deklanşöre basmaya başladım. Flaşlı, flaşsız, zumlu zumsuz çekimler yapayım, farklı modlarını deneyeyim derken ellerim ıslandığı için makine hoop diye elimden kaydı ve 1,70 cm civarından önce paket taşlı yola düştü. Sonra da yokuş aşağı yuvarlanıp bir mazgalın yanında durdu! Sonuç: Makine hâlâ taş gibi ve zırhlı bir şövalye misali, darbeye bana mısın demedi. 1920x1080 çözünürlükte full HD videolar çekebileceğiniz ürünün içerisinde bir adet dahili GPS var. 3D fotoğraf da çekebilen kamerayı kullanmak gerçekten çok kolay. Özellikle menü kısayolu sayesinde ayarlarınızı çok hızlı bir şekilde yapabiliyorsunuz.

Panasonic, zor koşullarda kullanım için tasarlandığından, öyle kibar hanımların el çantalarına sığacak boyutlarda değil ama 104x64x27 mm'lik boyutlarıyla zorlarsanız gömleğin üst cebine sığdırabilirsiniz.

Fotoğraf makinesi



Su geçirmez # dayanıklı # HD

POSTED @ 11:39 / 8 yorum

Ofisimize 8 tane AOC Razor **e2343Fs** LED monitör geldi. Herkes bu monitörleri kullanıyor artık. Çok mutluyuz!



Fare

18 NİSAN

Çevreye duyarlı fare mi?

Fujitsu'nun ürettiği dünyadaki ilk doğada çözünür faresiyle ilgili bülten hakkında ofiste kısa süreli bir geyik tufanı yaşandı. Öncelikle gerçek farelerle alakalı olan bu espriler sonunda ürünü gerçekten test etmeye geldiğinde tıkandı. Bu ürünün gerçekten de doğada çözüldüğünü nasıl test edebilirdik? Bunun için fareyi başka bir markadan fareyle beraber toprağa gömüp ne kadar yıl sonra dışarı çıkarmamız ve karşılaştırmamız gerekirdi? Farenin üretiminde plastiğe alternatif olarak kullanılan Arboform ve Biograde malzemeleri doğada ne kadar sürede yok ediliyordu vs derken bambaşka bir bilim alanına doğru kaymaya başladık. Baktık olmayacak, en iyisi Fujitsu'dan gelen bilgilerden yola çıkalım dedik.

M440 ECO kodlu fare doğada yüzde yüz çözülebiliyor. Fujitsu'nun geçen yıl ürettiği KBPC PC ECO kodlu %45'i doğada çözülebilir klavyesiyle plastik atıkların yılda 60 ton azaldığı tahmin ediliyor. Fare ise tasarım olarak sıradan bir ofis faresinden çok farklı değil. 1000dpi optik algılayıcısı ve hem sağ hem sol elle kullanılması farenin en büyük avantajları. Ayrıca kullanımı rahat ve konforlu. Eğer bu sıralar yalnızca iş için kullanacağınız bir fare almayı düşünüyorsanız ya da şirkete falan toplu alım yapacaksanız dünyamız için ufak da olsa bir iyilik yapma fırsatını olduğunu hatırlatmış olayım. Fiyatı 25$+KDV.



Doğa dostu

POSTED @ 14:40 / 8 yorum

The **Game of Thrones** geldi! YouTube'dan bir aratın bakalım neler bulacaksınız.

20 NİSAN

Bundan kesinlikle istiyorum

Bunlardanistiyorum.com hangi çılgın insanlar tarafından kurulmuş bilmiyorum ama bu siteyle ilgili ne zaman bir basın bülteni gelse bültendeki ürünü hemen incelemek için rica ediyorum. Tahmin ediyorum ki bülteni gönderen ajanstan bu ürünleri Türkiye'de ilk isteyen hep ben oluyorum. Bu defa da elimde 4GB'lık bir USB bellek var. Fakat bu belleğin ne kapasitesi ne de aktarım hızı beni ilgilendiriyor. Benim ilgilendiğim tek şey belleğimin R2-D2 görünümünde olması! R2-D2 kim derseniz bu yerküre üzerinde Star Wars filmlerini seyretmemiş nadir insanlardan olduğunuzu üzülerek bildirmek durumunda kalırım! Mimobot isimli bu USB bellek serisinde yalnızca R2-D2 değil Stormtrooper, Yoda, Luke Skywalker, Han Solo, Obi Wan Kenobi, Snowtrooper Wampa ve Jawa da var! Teste bir Stormtrooper gelseydi daha da sevineceğim kesindi. Kapaklı bir USB bellek olan bu şirin ürünü taşımak için takabileceğiniz maalesef ne bir taşıma zinciri ne de başka bir şey geliyor. Oysa bunu boynumuza takıp onunla dolaşmak isterdik. Ayrıca biraz geniş olduğundan yakın USB yuvalarını ister istemez kapatıyor. Ama kimin umurunda!

Üstelik belleğin içerisinde 300 MB'lık screen-saver, avatar, duvar kağıdı gibi bir sürü eğlencelikten oluşan bir paket de geliyor. Benim bilgisayarım R2-D2'nun yardımıyla artık daha güçlü. Üstelik fiyatı da 39,90 TL. Bence sitenin stokları tükenmeden bir tane kapın.

USB Bellek



Star Wars # minik # eğlenceli

POSTED @ 16:03 / 18 yorum

20 NİSAN

"Aranan kişi" olmak isterseniz

Cep Telefonu

Bu ay elimize bir Nokia C7-00 geçti. "Geçmez olaydı" desem çok mu ağır olur?

Tasarımı yuvarlak hatlı ve metal çerçeveli olan C7-00'ın ekranı da dokunmatik cam. Aslında fazla teknik ayrıntısına da girmek istemiyorum ama özetleyecek olursak; 3,5" AMOLED ekran, Wi-Fi, GPS, bilumum sensörler, bir adet çift LED flaşla kullanabileceğiniz ve 720p video çekebileceğiniz 8MP kamera, bir adet görüntülü konuşma için VGA kamera, FM Radyo ve FM verici, 8GB dahili hafıza ve MicroSD kart yuvası var.

Bu özellikler artık neredeyse tüm "akıllı" telefonlarda var. Ancak çalışma performansları önemli bir faktör. Şöyle ki, incelediğim süre boyunca Nokia C7-00 birkaç defa kilitleme tuşu dışında tamamen tepkisiz bir duruma geçti, kapatıp açmadan da kendine gelemedi. Kendi kablosuz bağlantısı sürekli koptu, hem de modeme birkaç metre uzaktayken. E-postalarımı kontrol edeyim dedim, bir türlü güncellemedi gelen kutusunu. Açık havada olmama rağmen, GPS yerini bir türlü bulamadı. Hani yiğidi öldür hakkını yeme modunda da bir şeyler söylemek gerekirse; görüntü ve ses kalitesinin fena olmadığını söyleyeyim bari. Dokunmatik ekranı hassas, parmak sokmanıza gerek yok. Kamera çekimleri iyi.

Nokia C7-00'ın ortalama piyasa fiyatı Nokia C6'dan biraz fazla ve N8'den biraz az. Hatta özellik olarak neredeyse C6'yla aynı, kamerası hariç N8'in de aynısı sayılabilir. Yani boşuna paranızı sokağa atmayın. Nokia C7-00 yerine sabredip biriktirin, N8 alın. Bir de eğer "olsun, ben bunu alacağım" derseniz en büyük kazancınız, yanında gelen "Nokia ince şarj" ile "aranan kişi" haline gelmeniz olacak.



Metal # İnce # Olmamış

POSTED @ 18:40 / 8 yorum

Elektronik postalarınıza gelen spam'leri birkaç tıkla önleyebiliyorsunuz ama ya cep telefonuna gelen spam SMS'leri ne yapacağız? Üşenmeyin, operatörünüzü arayıp bu servisleri kapattırın.

Samsung SE-406A kodlu harici 3D Blu-Ray combo optik disk sürücüsünü satışa çıkardı. Yeni sürücü PC'lerin 3D'ye ve Blu-Ray içeriğe uyumlu olup olmadığını test etmek için CyberLink True Theater yazılımını da içeriyor. Ayrıca 2D DVD formatındaki filmleri, 3D'ye dönüştürebilme özelliğine de sahip olan **SE-406A,** Blu-Ray diskleri de okuyabiliyor. Bu özelliğinin yanı sıra CD/DVD formatındaki diskleri hem okuyor, hem de yazabiliyor. Blu-Ray ilk çıktığında nerelerdeydi, şimdi nerelere geldi. Ürünün fiyatı ise 139$ + KDV.



Aztech, cebe sığabilen 3G kablosuz router'ı Aztech HW553'ü piyasaya sürdü. Bu modem sayesinde 3G modeminizi bir **WiFi** hotspot haline çevirip internetinizi dilediğiniz herkesle paylaşabiliyorsunuz. Özellikle internet olmayan ortamlarda birden fazla kişinin internete erişimini kolaylaştıran cihazla beraber gelmesini istediğimiz tek bir şey daha var. Bir fatura sayacı! Böylelikle internetinizi kim ne kadar sömürmüş bulup faturanızı onlarla paylaşabilesiniz. Yoksa vay halinize.



Medya Takip Merkezi 2011 yılının ilk çeyreğinde TV kanallarına en çok reklam veren markaları belirledi. Aaa ben bu **markayı** demek ki bu yüzden her yerde görüyorum diyorsanız görüp de farkında **olmadıklarınızla** beraber ilk 20 aşağıda. Bakın bakalım bunların kaçı bilişim firmaları.

2011 Yılı ilk çeyrekte en çok Reklam veren Markalar

Spot Adedine Göre	Spot Süresine Göre
01. Turkcell	01. Turkcell
02. Vodafone	02. Vodafone
03. Avea	03. Avea
04. Evkur AVM	04. Kosla
05. Türk Telekom	05. Türk Telekom
06. Kosla	06. Calgon
07. Merinos	07. TTNet
08. 118 33	08. Evkur AVM
09. Calgon	09. Topshop
10. 118 80	10. Arçelik
11. Casper Computer	11. İstikbal
12. Arçelik	12. Casper Computer
13. İstikbal	13. Molfix
14. Alf Isıtma Sistemleri	14. TGRT Pazarlama
15. TTNet	15. Colgate
16. Erpen	16. Erpen
17. Colgate	17. Bingo
18. Molped	18. THY Türk Hava Yolları
19. 118 10	19. TTNet Tivibu
20. Alfemo	20. Merinos

Kaynak: MTM Medya Takip Merkezi (13 TV kanalı, 2011 ilk çeyrek)

EKRAN DIŞI



HEPSİ YALNIZCA DUVARDAKİ BİR TUĞLAYDI

İlginç bir aydı nisan. Yargılarla, yasaklarla, kısıtlamalarla, baskılarla dolu geçti. Bu kısıtlamaların en ilginçlerinden, hatta tabiri caizse "yurdum uygulamaları"ndan bir tanesi William S. Burroughs'un "Yumuşak Makine" adlı kitabına, ahlaki normlarla bağdaşmadığı için soruşturma açılmasıydı. Koskoca bir akımın, Beat Kuşağı'nın öncülerinden bir tanesi tarafından yazılan bir kitabı 2011 yılında "ahlaka uygun değil" gerekçesiyle sorgulamak tuhaf bir zihnin ürünü olsa gerek. Zira hiçbir edebi eserin genelgeçer doğrulara uyma zorunluluğu olmadığı gibi; bir devlet kurumunun ya da herhangi bir şahsın, 18 yaşını geçmiş bireylerin neyi okuyacağına, hangi web sitelerine gireceğine ya da yaşantısına dair hüküm verme hakkı da yoktur. Bu ve benzeri olaylardan sonra insan ister istemez sıradaki "ucube"nin kim olacağını merak ediyor, bir sonrakinde kimin ahlâkını sorgulayacağız? Allen Ginsberg, Neal Cassady, Bob Kaufman, Jack Kerouac, Gregory Corso, Ken Kesey?

Pink Floyd'un The Wall'undaki tek tip, ruhsuz, fabrikasyon öğrencileri hatırlıyor musunuz? Etrafımızdaki duvarlar her geçen gün biraz daha yükseliyor.

DAMLA PINAR GÖK

DON'T BE ANOTHER BRICK IN THE WALL

EKRANDIŞINDAKİLER

Inside Job

UYANDIRAN FİLMLER KUŞAĞI

Biz X jenerasyonuna dünyanın en büyük güzelliklerindenmiş gibi sunulan "küreselleşme" ve serbest kapitalizm çok ilginç bir şey. Dünyayı saran ağlar artık o kadar karmaşık ki, ne o ağları kuran ne de yürüten kimseler işlerin nasıl yürüdüğünün farkında. Ama sistemi yönetecek kadar paraya sahip olanların istediği tek bir şey var: Daha çok para.

Inside Job, 2008'de yaşanan ve dünyada 15 milyon kişinin işsiz kalmasına sebep olan ekonomik krizin anlaşılır bir özeti. Filmin kapağında Matt Damon'ın ismini görünce Wall Street'e dalıp broker'ların kafasını "kıran" bir Bourne canlanmasın gözünüzde. Michael Moore'unkiler gibi belgesel tarzında hazırlanmış, ama tabii Moore'unki gibi ilginç çıkışlar ve mini toplumsal hareketler içermiyor. ABD ekonomisini yönetenlerin ağzından röportajlarla, 2008'deki büyük çöküşe kadar olanları ve dünya para piyasasını yönetenlerin nasıl bir danışıklı dövüş içinde olduğunu anlatıyor film.

Evet, film biraz sıkıcı. Duygusal veya şok edici anlar içermiyor. Ancak paraya tapanların dünyayı ne hale getirdiğini, daha da kötüsü 2008'den sonra hâlâ nasıl koltuklarında oturduklarını ve çatır çatır milyon dolarlık maaşlarını almaya devam ettiklerini anlamamızı sağlıyor. 2008'den beri neler olduğunu merak ediyorsanız, izlemenizi tavsiye ederim. **–Sinan**



Battle: Los Angeles

HEY DÜNYALI, BİZ KLİŞEYİZ

Arkadaş koskoca Cüneyt Arkın bile dünyayı yalnızca bir kez kurtardı ve tatmin oldu, Amerikalılar kurtarmaya doyamadılar! Tarihe geçen her şapşallıklarından bir kahramanlık hikâyesi çıkarmayı vazife bilen bu güzel insanlar, bu defa 1942'de yaşanan ve Los Angeles Savaşı olarak bilinen hadiseden ilham almışlar.

Filmin adrenalin banyosuna dönüşen bölümleri aklınızı çelecek gibi olsa da tempo yavaşladığında makyaj akıveriyor ve senaryonun amatörce yazılmış diyalogları ortaya çıkıyor. Öyle ki filmin başarılı ses yönetimi, Aaron Eckhart ve Michelle Rodriguez'in oyunculuk yetenekleri, güzel tasvir edilmiş uzaylılar ve gemileri bile klişe fırtınası karşısında tutunamıyor. Haydi ilginç alt metinler aramayalım, ama en azından filmde karakter gelişimi diye bir şey olaydı da bir sonraki sahnede uzaylılar kimi cozurtacak, kim hayatta kalacak diye azıcık umursayaydık. Varsa yoksa patlamalar, parça pinçik olan uzaylılar, lazerle haşlanan insanlar. Ekranda kan yok ama tipik bir uzaylı istilasından bekleyeceğiniz üzere fazlasıyla ölüm var. Birkaç kötü animasyon dışında özel efektler fena olmasa da, şüphesiz bugünün standartlarında -hele ki böyle bir bütçeyle- daha iyileri yapılabilirdi.

Her zamanki gibi milyonlarca ışık yılını kat edip dünyamıza şah diyen uzaylıları mat edecek hamlenin tasarlanması üç buçuk dakika sürüyor. Mustafa Topaloğlu ve uzaylı arkadaşları, hükmettikleri üstün teknolojiye rağmen vasat bir FPS oyunundaki yapay zekâ fakiri düşmanlar gibi nişan alma özürlüler. Dünyalıların da pek zeki oldukları söylenemez, çatışmanın en ateşli yerinde boss diyebileceğimiz düşmanlardan birini indirdiklerinde bir lambada dansı yapmadıkları kalıyor! Ulan savaşın ortasındasınız?

Biraz *District 9*, biraz da *Blackhawk Down* tadı var filmde; ama biraz ham kalmış, biraz ekşiye kaçmış bir tat bu. Seyirden alacağınız zevk, filmden ne beklediğinize göre değişecektir mutlaka. Çerez peşindeyseniz tıka basa doyacaksınız, ziyafet için geldiyseniz sofradan aç kalkacaksınız. Bu, en az filmin yapım şirketinin isminin **Original** Films olması kadar ironik bir durum. **–Umut**





Lykke Li - Wounded Rhymes

KARANLIKTA DA MUTLU OLUNUR

İsveçli Lykkle Li'nin 2008 yılında çıkan ilk albümü Youth Novels bana "işte biz bu kadar umutsuzuz" dedirtmişti. Lykke Li'nin müziğinden çok, çocuksu sesinin içindeki karanlıktan geliyordu bu umutsuzluk hissi. Üstelik şarkı sözlerine de o kadar güzel yerleştirilmişti ki, hemen hemen tüm otoritelerin dikkati çekmeyi başarmıştı. Bu umutsuzluk teması daha yeni yeni yeşeren Twilight serisi gibi trendlerin de alt teması olduğundan sanırım; Lykke Li, New Moon filmine de bir şarkı vermiş ama Muse ve Thom Yorke gibi ağır bombaların yanında kaybolup gitmişti.

Geçtiğimiz ay çıkan ikinci stüdyo albümü Wounded Rhymes'te, Lykke Li umutsuzluğun yerine kabullenişi ve hatta mutsuzluğa övgüyü koymuş. Bu değişim Lykke Li'nin düşüncelerinden öte sesine de yansımış ve Youth Novels'daki performansının fersah fersah üstüne sıçramış.

Wounded Rhymes sizden zaman isteyen ve belli bir ruh hali talep eden karanlık ve eğlenceli bir albüm. Mutsuzluğa övgü kıvamında koyu ve simsiyah Sadness is a Blessing, Get Some, Youth Knows No Pain ve Jerome albümü ilk kez dinlediğinizde sizi etkileyecek şarkılar. Eğer bu ayların değişken havaları sizin de keyfinizi bozuyorsa, ilaç gibi bir albüm Wounded Rhymes. Dinlemeden geçmeyin. **–Hakan**





Hediyelerimiz Var!

YOKSA SİZ DE TRON'A DOYAMADINIZ MI?

Bayram değil seyran değil, Tiglon'un Noel Babası Sercan Sülün kapımızı çaldı ve çantasından çıkardığı 3 adet Tron DVD'siyle 3 adet Tron motosiklet figürünü masaya bıraktı. Tamam, Mortal Kombat'ta bana Fatality yapmış olabilir ama Ekran Dışı için hâlâ iyi kalpli bir Noel Baba kendisi :)

Sözün özü, web sitemizdeki (www.oyungezer.com.tr) sorularımızı doğru cevaplayan 6 şanslı Oyungezer okuru piyasaya bu ay çıkan, dumanı üstünde Tron DVD'lerini ve figürlerini kazanacak. Siz de Tron'a doyamayanlardasınız web sitemize bekliyoruz. **–Damla**





Zakkum - 13

4 YIL ARADAN SONRA NİHAYET

Zakkum'un bir önceki albümü "Zehr-i Zakkum" çıkalı 4 yıl olmuş. Ben de neredeyse bir o kadardır görmeye fırsat bulamadım onları. Albüm öncesi sahnelerini kurup tonmaysterliklerini yapma ve hatta birlikte turneye çıkma keyfini yaşamış biri olarak yeni albümleri "13"ün çıkması beni ayrı bir mutlu etti.

Gelelim "13"e; *Ah Bu Şarkıların Gözü Kör Olsun* haricindeki tüm parçaların söz ve müzikleri kendilerine ait. İlk olarak klip çektikleri *Yüzük,* albümün hit parçası gibi dursa da diğer parçaların da ondan eksik bir tarafı yok. *Biraz Uyu*'da Cem Adrian'la ve *Koma*'da Hayko Cepkin'le olan düetlerdeki uyum gerçekten takdire şayan. Albümdeki her şarkı birbirinden güzel olduğundan, daha önce de olduğu gibi bu sefer de ikinci klip için parça seçmekte zorlanacaklarına eminim. Genel olarak sözlerde biraz karamsarlık olsa da benim favorim, yaşımdan dolayı mıdır bilinmez, *Anason* oldu.

Bu arada Zakkum'un sahne performansının da çok iyi olduğunu belirtmem lazım. Fırsatınız olursa ve yeni yasaya göre yaşınız tutuyorsa, mutlaka gidip izleyin. Albümü almadan merakınızı gidermek isterseniz TTNET Müzik'in sayfasından tüm şarkıları dinleyebilirsiniz. http://tinyurl.com/ogzzakkum **–Ozan**







L'illusionniste

MAHVETTİNİZ BENİ SİZLER

Bugünlerde sallanıp sallanıp da kapağı açılmamış bir hormon kokteyli gibi hissettiğimden (benzetmeye bak çay demle), bir animasyon filmini başından sonuna bir oturuşta izleyecek sabrı kendimde bulamıyorum. Hoş bu mevsimsel zonguldamalarım olmasaydı bile bu yıl, ikinci yarısında kendi horultuma uyandığım *Shrek 3*, o meşhur sahnesinde "hepsi yansa da kurtulsak" diyecek kadar sıkıldığım *Toy Story 3* gibi o kadar kötü, kör kör parmağım gözüne didaktik animasyonlar izledim ki bir tanesine daha tahammülüm kalmadı.

Bu yazının konusu olan *L'illusioniste* neyse ki bu saydığım örnekler gibi "hem miniklere hem büyüklere" tarzı kokmuş bir formülle hazırlanmamış; fakat kendini fazla orijinal sandığından yer yer yavan kalmış bir animasyon. Bir önceki işi *Les triplettes de Belleville* ile çıkış yapmış olan Sylvain Chomet'in yönettiği *L'illusioniste* geçkince bir sihirbazın çalıştığı yerde temizlikçilik yapan genç kızla başlayan iletişimini anlatıyor. Aşka yakın bir baba-kız sevgisine dönüşeceği başından belli olan bu hikâye, *gösteri dünyasının bilinmeyen yüzü* gibi daha da bilindik bir tema etrafında şekillendiğinden, mutsuz palyaço klişesinin bile kullanıldığı ikinci yarısında alıp başımı gidecek gibi oldum. Fakat nerdeyse diyalogsuz bir film olan *L'illusionniste*'i eksiksiz anlatabilecek güzellikteki çizim ve müziklerine kanarak sonuna değin sabrettim. Film bittiğinde gözlerimi hızla silerek (iyi ki beğenmemiş) sonbahara değin hüzünlü, dokunaklı bir film izlememeye karar verdim. Hayır *L'illusionniste* vasat olmaya vasattı fakat benim ruh halimin de mevsimler oranında yozlaştığı, bu kudurgan hal yüzünden izlediğim, okuduğum, dinlediğim şeyleri layıkıyla izleyemeyeceğim de Damla'ya yazdığım şu mesajdan belli: "Bunu değil de Britney'in son albümünü yazsam olur mu?" (patlayan çiklet efekti) *(Hah, iyice delirdi bu da –Damla)* **–B. Emre**



Sucker Punch

SYNDER'DEN 1 YENİ MESAJINIZ VAR. BİP

Zack Synder, son zamanlarda Hollywood'un başına gelen en güzel şeylerden biri. Yeşil ekranı bu kadar iyi kullanan, kafasının içinde çizgi roman baloncukları uçuşan yönetmen bulmak zor bu devirde. Görsel ve işitsel olarak izleyiciyi beslemeyi çok iyi biliyor Zack.

Sucker Punch'ta da durum değişmiyor ve film bizi her açıdan doyurmayı beceriyor. Watchmen'deki karanlık ve gösterişli hava bu filme de sıçramış ama daha bir fetiş kokan cinsinden. Emily Browning'in Baby Doll rolüyle hepimizin gözlerini üzerine çektiği gerçek ama bu filmde onun kadar güzel pek çok kadın da yan karakter olarak yerlerini almış. Şahsen Rocket karakterini oynayan Jena Malone favorim!

Filmin konusu şu bu demek yerine, çok büyük beklentilerle filme dalmayın demek istiyorum çünkü çok derin bir mevzu yok. Filmin üstü tüm erkeklerin gözünü beş karış açacak cinsten aksiyon doluyken alt tarafı da güçsüz, savunmasız, arka plana itilen, hakkı yenen kadınlara mesaj taşıyor. Zack'in kafası ayrı çalışıyor bu filmde gerçekten de. Mini etek, sıska bir beden ve kabiliyetin sıfır olduğu eller hayal dünyasında aklınızı alıyor. Film bir Terminator oluyor, bir Lord of the Rings'e dönüyor. Erkek çocuklar hangi döneme aşıksa, bu filmde o sahneleri bulabilir ama eğer kadınsanız o kadar da iddialı değilim bu demecimde!

Siz bu satırları okurken film hâlâ vizyondaysa, gidin izleyin sinemada. Değilse de çıkınca mutlaka DVD'sini edinin. Atın kendinizi o hayal dünyasına. BabyDoll dansını kötü karakterlerle, hayalini de sizinle paylaşacak. **–Volkan**





Burial – Street Halo

DAHA SIK GEL BURIAL, BİR DAHAKİNE BU KADAR BEKLETME :(

Thom Yorke'un tarzı ne deseniz, muhtemelen apışıp kalırım ve cevap veremem. Her dakikası müzikle geçen bir insana bile bunu yaptırabilmek, takdir edersiniz ki çok zor ve ayakta alkışlanması gereken bir yetenektir. İşte bende bu hissi uyandıran bir diğer sanatçı da Burial. Dubstep deseniz dubstep değil, ambient deseniz belki Aphex Twin'in ambient anlayışına yakın, öte yandan da İngilizlerin garage tarzını alıp bir adım öteye götürebiliyor. Günümüzde hakkı verilmeyen müzisyenleri sıralasak Four Tet, Nosaj Thing gibi isimlerle birlikte kendine yukarı sıralarda çok rahat yer bulur Burial.



2006 ve 2007 yıllarında arka arkaya birbirinden oldukça farklı ama dinlediğinizde rahatça "Burial bu" diyebileceğiniz iki albüm çıkartan Londralı William Bevan, dört yıl sonra sessizliğini sadece plak olarak çıkardığı *Street Halo* EP'siyle bozdu. Hoş, dört yıl boyunca birçok sanatçıyla irili ufaklı parçalar üretmiş olsa da, uzun süreden sonra ilk defa solo devam ediyor. Üzücü kısmıysa bunun sadece üç parçadan oluşuyor olması.

Street Halo'da Burial yine bildiğimiz Burial, ama bu sefer ikinci albümü *Untrue*'nun aksine, kendi adını taşıyan ilk albümünü daha çok hatırlatıyor. Yarattığı o melankolik platonun içinde, yağmur damlaları yüzünden paslanmış perküsyon tınıları ve etrafta ağır çekimde dans eden insanların el şıklatmaları öylesine güzel birleşiyor ki, bir rüyanın içinden geliyormuşçasına duyulan vokaller ve büyülü bassline'larla kendinizi o plağın üzerinde giden iğne gibi hissediyorsunuz. Öte yandan Burial'ın diskografisi içinde house tarzına bu kadar yaklaşan ilk çalışma da Street Halo. Artık vokaller daha belirgin, özellikle ikinci parça olan NYC'de. Albümün görsel analojisi de James Blake'in *Limit To Your Love* parçasının Martin De Thurah imzalı klibini çağrıştırıyor. **–Berkant**

Game of Thrones

KIŞ YAKLAŞIYOR

Adını duyup da okumak için yanıp tutuştuğum, ancak bir türlü fırsat bulup okuyamadığım kitaplar listesinin tepesinde George R.R. Martin'in *A Song of Ice and Fire* serisi vardı yakın zamana kadar. Kitaba -nihayet- başladıktan kısa bir süre sonra serinin dizisinin de yayınlanmaya başlaması coşkumu katmerledi. Bu yazıyı yazdığım sırada sadece iki bölüm yayınlanmıştı Game of Thrones, ancak bu iki bölümle bile benzerlerinden farkını belli etmeyi başardı.

İlk olarak herkesin kafasını en çok kurcalayan soruyu dile getireceğim; dizi kitaba sadık mı? Büyük ölçüde evet, ancak bazı olayların farklı yansıtıldığını ve değiştirildiğini görmek de mümkün. Neyse ki bunların hiçbiri sorun edilecek ya da seriyi ciddi şekilde etkileyecek şeyler değil. Aklınızda dönüp duran ikinci soruysa, dizinin söylendiği kadar iyi olup olmadığıdır muhtemelen. Merak etmeyin, bu konuda da yanıt olumlu. Dizi ilk iki bölümünde hem senaryo hem de çekim teknikleri ve görsellik açısından fazlasıyla göz dolduruyor.

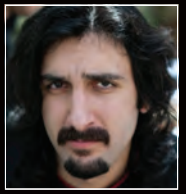
Konusu ne bu dizinin (ve kitabın) derseniz, o nokta biraz karışık aslında. Kitaplarda tek bir karakterin ya da ailenin hikâyesi yok, aynı anda üç farklı hikâye anlatılıyor. Yedi Krallıkta olanlar (şimdiden Stark ailesi favorimiz), Night Watch'un koruduğu ve dizinin açılış bölümünde de gözümüzü alan "Sur" ve güneyde Targaryen ailesinin son iki ferdinin intikam planları (Viserys'e de gıcığız bu noktada). Dizi de aynen kitabın izinden bu üç hikâyeyi anlatma konusunda oldukça başarılı bir iş çıkarıyor. Son zamanlarda izleme şansı bulabileceğiniz en başarılı dizi olabilir Game of Thrones. Hazır ikinci sezonu da şimdiden onaylanmışken derhal oturup izlemeye başlayın derim. **–Can**





EMRE SÜMER

Kendini bir canavara çeviren kişi insan olmanın verdiği acıdan da kurtulur - Samuel Johnson





The Man Of Steel

Kusura bakmayın ama 2006'daki Superman Returns son derece hakkı yenmiş bir filmdi bence. Tıpkı 1978'deki ilk unutulmaz film gibi havada uçuşan lazerlerden ziyade insani tarafına değiniyordu Superman'in. Her şeyi süper olan karakterlere bir şekilde bu gerçekliği yedirmezseniz, izleyici için de inandırıcılıktan uzak çöp adamlara dönerler. Nitekim seri de aynen bu hataya düşmüş ve özellikle Superman 4: Quest For Peace'le dibe vurmuştu.

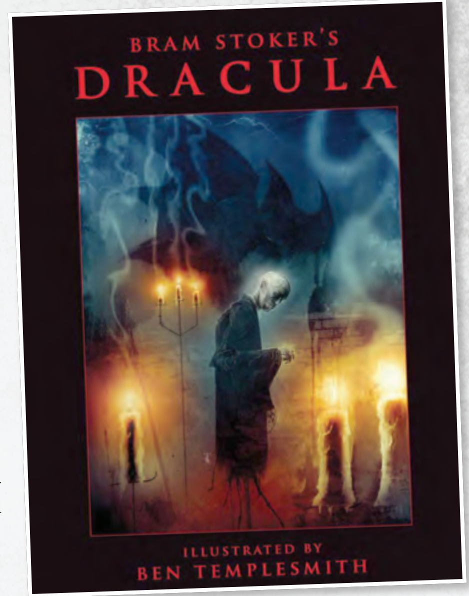
Nolan'ın yıllar önce ölmüş olan Batman serisini eskisinden daha canlı biçimde diriltmesinin ardından sıra bu sefer de kırmızı donlu karakterimize geldi. Zack Snyder'in (Sucker Punch!) yöneteceği filmde kalemi ellerine alan David Goyer ve Nolan kardeşler gene olayı olabildiğince gerçekçi kılıp Clark Kent'in üniversite yıllarına ve ilk kahramanlıklarına değinecekler. Ve bu film, eskilerinden tamamen bağımsız bir yapım olacak.

Superman'i de daha önce Batman, James Bond ve Twilight'tan Edward rollerini ucu ucuna kaçıran bahtsız bedevi kardeşimiz Henry Cavill oynayacak. Eğer rolün hakkını verirse de (Christopher Reeves'i hatırladıkça hâlâ içim sızlıyor) ortaya mükemmel bir film çıkacağına ben kefilim. Süper kahraman pazarına nur mu yağıyor nedir? Bayramım olsun 2012!



Bram Stoker - Dracula

İtiraf ediyorum, Dracula'yı bir buçuk yıl içinde 30 küsur Castlevania bitirip, seri tarafından asıl öykülerden biri sayılması üzerine okudum. Ve bir korku romanından ziyade, insanların kendi yarattığı korkuların ve 1800'lerin Londra'sının katı ahlakçılığı arasına sıkışmış insanların harika biçimde resmedilmiş portrelerini gördüm. Hele ki Lucy'nin günlüğünde, kendisine talip olan doktor için sarf ettiği "Kadınların yoluna paspas olacağı bir erkek bana aşkını ilan etti. Ama ben nişanlı bir kadınım, gene de bir kalp iki ayrı sevgi taşıyamaz mı? Hayır, atmalıyım bu düşünceleri zihnimden, ben saygın bir hanımefendiyim" notları gerçekten müthişti.



Bunların yanında Kont'un müthiş entelektüel zekâsı ve bir kadın için Tanrının bile lanetlediği bir varlığa kafa tutan erkekler gibi sayısız göndermeler içeriyor kitap. Özellikle romanın, karakterlerinin tuttuğu günlükler tarzında yazılması hepsinin yaşadığı dehşeti çok güzel anlatmış. Vampir külliyatının başlangıcı olan bu kitap, inanın bundan çok daha fazlasına sahip. Hele ki vampirlerin üniversiteli aşk böcekleri olduğu şu günlerde...

The Dark Knight Rises

2008 yazında The Dark Knight'ı izledikten sonra yaşadığım şoku hâlâ hatırlıyorum. "Bu benim hayatımda açık ara izlediğim en iyi şey" demiş ve nasıl olduğunu anlamadan üç kez daha sinema salonlarında bulmuştum kendimi. Filmin üzerinden koca bir üç yıl geçti ve aslında serinin finalini Dark Knight'la yapmış olan Nolan, en sonunda benim gibi manyamış fanatiklerin ısrarlarına dayanamadı.



The Dark Knight Rises'da ne yazık ki Gotham adına ışığı kendi karanlığında bulan Batman'in yeniden yükselişini izleyeceğiz. Yeni düşmanlarımız da Catwoman (Anne Hathaway) ve Bane (Tom Hardy) olacak. Ama bu konudaki tek korkum bu ikilinin ilk iki filmdekine oranla karakter derinliğine sahip olmaması, özellikle de Bane'in. Seriyi gerçeklik çizgisine çekmekle en doğru kararı veren Nolan bakalım bu karakterleri nasıl yontacak, çok merak ediyorum doğrusu. Bir de Catwoman ve Batman arasındaki sürünceme aşkın filmin merkezine geçme ihtimali de gözümü korkutmuyor değil hani.



Genellikle aynı ekiple çalışan Nolan, bu sefer de Inception'dan Joseph Gordon-Levitt'i ve son dakikada gelen habere göre Marion Cottilard'ı dahil ediyor kadroya. Klasik kadronun yanında Robin ya da Joker'in yer almayacağı da kesinleşti çok şükür. Zaten Joker'in ülkemizde aşırı makyaj hastası (bu kişiler Johnny Depp'çidir de genelde) tipler yüzünden Batman'in felsefesinin önüne geçmesine de acayip kıl olmuştum (ah, vurmayın tamam).

The Dark Knight kadar olacağını sanmıyorum ama yine tarihin en iyi filmlerinden birini izlemek için (evet, çok iddialıyım) geriye 20 Temmuz 2012'yi beklemek kalıyor. Henüz Batman Begins ve Dark Knight'ı izlememe gafleti içindeyseniz önünüzde koca bir yıl var yani. İzleyip de beğenmeyenlere de Powerpuff Girls'i tavsiye ediyorum.

Sakareller

N'OLUR BEŞ DAKKA DAHA UYUYAYIM –DAMLA PINAR GÖK

ÇOK "BİZDEN" BİR GRUP Sakareller. Aralarında bilgisayar mühendisleri, yazılımcılar, Global Game Jam'e katılanlar var. Ama ortak özellikleri hepsinin birer oyun sever ve Oyungezer okuyucusu olması. Başar Uğur, Işık Barış Fidaner, Bahadır Maşa ve Emir Aksoy'dan oluşan Sakareller'le söyleşi yapmak, akşamüstü arkadaşlarla buluşup çay içip muhabbet etmek gibiydi. Kendileri de en az şarkıları kadar eğlenceli. Bir noktadan sonra röportajı unutup oyunlardan ve oyun kültüründen konuşmaya başladığımıza dair söylentiler duyarsanız inanmayın, ne alakası var canım!

Klasiktir ya, önce biraz kendinizden bahseder misiniz? Nasıl kuruldu Sakareller, nasıl bugünlere geldiniz?

Barış: Başar?

Başar: Sen anlat, hep ben anlatıyorum. Senin ağzından duyalım bu sefer de.

Barış: Aslında Başar'la lisede müzik odasında davulla elektrogitarı hazır bulmamızla başladı müzik kariyerimiz. O zaman aklımıza ne eserse onu çalıyorduk; Pink Floyd, Grup Yorum, Moğollar, Green Day vs. Üniversiteye gelince, Boğaziçi'nde *Taş Oda*'da çalmaya ve yavaş yavaş kendi şarkılarımızı yapmaya başladık. İkimizin dışında gelip gidenler oldu gruba tabii. Sonra Uğur'la Bahadır geldi ve temel kadro oluştu. Geçtiğimiz sene mayıs ayında çıkan albümde ta o zaman çaldığımız şarkılar var, yeni ve olgunlaşmış halleriyle. 2006'da Peyote'nin yeniden açılmasıyla beraber de orada çıkmaya başlayan ilk gruplardan biri olma şansını elde ettik.

Albümünüzün adı "Beş Dakika Daha." Uyku sever bir dergi olarak bizim de en çok kullandığımız kalıplardan bir tanesi bu. O yüzden pek bir kanımız ısındı. Tahmin ettiğimiz gibi, uyumakla ilgisi var mı bu şarkının hikâyesinin?

Başar: *Beş Dakika Daha*'nın sözlerini Barış'la birlikte yazdık. Bizim kuşağın diyelim, okulla alakalı en çok acı çektiği şeylerden biri sabahın köründe gelen servisi kaçırmamak için uyandırılmaktı. Hepimizin en çok kullandığı kalıplardan bir tanesiydi "beş dakika daha." Koca bir nesle ait bir hissi anlatsın istedik, hani *bizi neden bu kadar erken kaldırıyorsunuz* haykırışı gibi. İsim oradan çıktı. Sözleri de çok kısa zaten, çok basit bir şeyi anlatıyor.

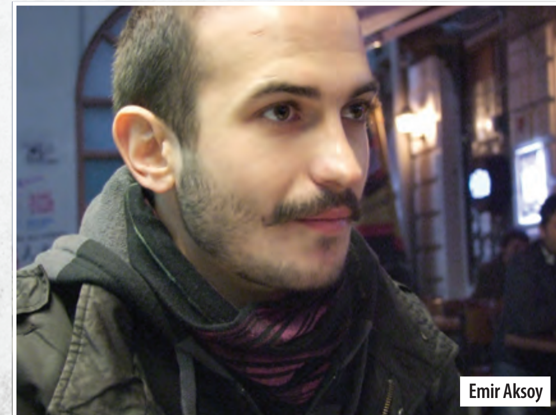
Dünyanın en tatlı uykusudur zaten o beş dakika.

Başar: Evet ama albümün adını koyduktan sonra Sinatra'nın "Five Minutes More" adında bir şarkısının olduğunu öğrendik. Beş dakika daha, bir sürü anlama gelebiliyor. Şarkıdaki uyku anlamı dışında birçok duyguyu tetikleyebilecek bir laf. Sevdiğin anlardan kopmak istememek gibi bir şey, hani *5 dakika daha sürsün* gibi.

Bir de uzunca bir süre şarkılarınızı internetten paylaşmıştınız (www.sakareller.net), sonra Peyote Müzik'ten albümünüz çıktı. Nasıl bir histi o kadar zaman sonra albümünüzü ellerinize almak?

Emir: Ben elime kendi çalmadığım bir albümü aldım aslında. O yüzden de *oha ne kadar güzel albüm* diye dinliyorum hâlâ. Albümün de hiç utanmadan sıkılmadan reklamını yapabiliyorum ben çalmadığım ve benim bestem olmadığı için :) Kendi şarkısı olsa insan "eh idare eder, bir şeyler yaptık" falan der ama…

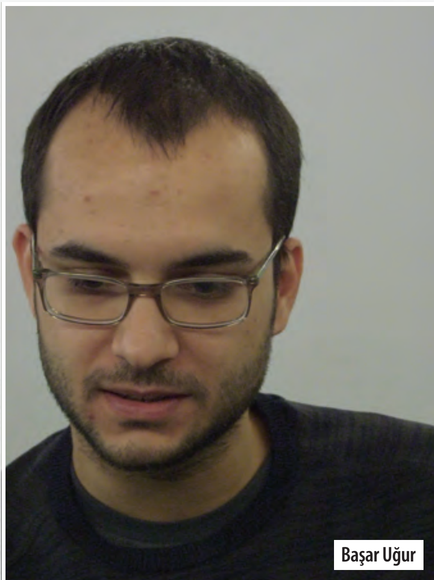
Barış: Alçakgönüllülük kaygısı olmadan…


Emir Aksoy

Emir: Evet, şu an kesinlikle yok. *Adamlar canavar gibi albüm yapmış* diyorum. Bence çok komik oldu, öyle bam diye albümlü bir gruba girmiş oldum. Benim için çok güzel bir şey bu, ama o duyguyu asıl yaşayanlar grubun geri kalanı tabii.
Başar: Emir'i severek kattık gruba. Bizim albümü çıkarırkenki heyecanımız yavaş yavaş durulurken Emir'in hem albümü çok seven hem de yetenekli biri olarak bize katılması şey oldu… aaaa, çok övdüm adamı ya…
Emir: Romantik anlar yaşanıyor :)
Başar: Bilmiyorum yani, biraz şansla çok güzel şeyler yaşadık. Albüm basılmayabilirdi de, biz şarkılarımızı internetten yaymaya devam da edebilirdik. O ihtimal de vardı. Biz elde avuçta ne varsa harcayıp iyi bir kayıt yapmak istedik. Basılmama ihtimali her zaman vardı, o konuda çok şanslıyız bence.

Müzik dışındaki hayatlarınızda ne yapıyorsunuz? Aranızda öğrenci olanlar ve çalışanlar vardı diye hatırlıyorum ben.
Başar: Profesyonel müzisyen değiliz aslında, yavaş yavaş para kazanmaya başlıyoruz… bundan bahsetmeli miydim ya? Para kazanmıyoruz, bayağı normal insanlar gibiyiz aslında. Biz Barış'la okuyoruz ve çalışıyoruz; Emir mezun oldu, çalışıyor. Bahadır da keza öyle; yani hem okuyor hem de çalışıyor. Ama bu durum iyi bir şey mi bilmiyorum. Yurt dışında bizim ayarımızdaki müzisyenler biraz daha rahat yaşayabiliyorlar. Mesela Amerika'da üniversite hayatı boyunca müzikle ilgilenmiş gruplar okul sonrasında bir albüm yapmaya yeltendiklerinde, onlara kapı açan bir sürü yer oluyor. En azından bir Amerika'yı turluyorlar konser için. Ya da sonrasında Türkiye'ye konsere geliyorlar. Mesela bazen sabah abuk subuk bir toplantıya gidip akşam konser için sahneye çıkıyoruz. Bir gün içinde 2 farklı kişiliğe büründüğümüz oluyor.

Biraz da Türkiye şartlarıyla alakalı herhalde bu değil mi?
Başar: Tabii ki. (Barış'a) Sen de bir şey söylesene.
Barış: Doğru, katılıyorum arkadaşa.
Başar: Yani sen hissediyor musun bilmiyorum. Sabah iş için toplantılara girip akşam konsere çıktığında, *ben hangisiyim* diye soruyor insan kendi kendine ister istemez.


Başar Uğur


Barış Fidaner

İki hayat arasında sıkışmışlık hissi mi yaşıyorsunuz?
Başar: Evet yani. Ben profesyonel hayatıma para kazanmak için devam etmek durumundayım. Bununla yüzleşmek çok önemli. *Yaptığım şeyi yeterince iyi yapmıyor muyum ya da yeterince üstüne düşmüyor muyum* gibi bir his oluşuyor.

O zaman da şu noktaya geliyoruz; Türkiye'de para kazandıran müzik türleri belli ve bu tarz müzikler yapmak ne kadar kaliteli olur?
Başar: Doğru tabii ki. Mesela çok iyi müzisyenler ünlü popçuların altında çalıp para kazanıyorlar ve sonra kendi istedikleri müzikleri yapıyorlar.
Emir: Ben daha yeni mezun oldum, yeni iş hayatına atıldım. İş hayatı okul gibi değil, çok daha yoğun geçiyor. Ama kendimi sürekli *bu yaşta yorulmayacağım da ne zaman yorulacağım* diye motive ediyorum. İşe harcadığım kadar enerjiyi müziğe de harcamaya gayret ediyorum. Erken ölürsem bunun sebebi aşırı çalışmaktan olabilir. Ama Başar'ın dediğini bazen ben de düşünüyorum; hani bir gün canıma tak edip de tamamen müziğe eğilmeye karar versem acaba doğru bir karar vermiş olur muyum? İleride mutlu olur muyum? Ne yazık ki şu anki koşullar öyle bir mutlu bir gelecek vaat etmiyor. Bu da müziğimize güvenmediğimizden değil, ülke şartlarından. Daha genciz ama ya sıkıntı yok.

Var mı yeni bir şeyler müziğinizle ilgili?
Emir: Geçtiğimiz aylarda Sandık adlı bir parça yaptık. Kadıköy'deki Karga Bar'ın toplama albümünde yer aldı. İstanbul'un underground sahnesinin önemli grupları yer aldı albümde. Albümün açılış şarkısı da Sandık oldu.

Normalde Ekran Dışı'na pek oyun sokmuyoruz ama aranızda Global Game Jam'e katılanlar var. O yüzden gelelim GGJ ve oyun mevzusuna…
Barış: Ben 2 kez katıldım GGJ'ye. Her şeyden önce Türkiye'de böyle bir organizasyonun olması çok ilginçti. Tabii beklentiler de çok yüksekti. Aslında tıpkı müzik yapmak gibiydi orada oyun yapmak da. Grupta nasıl ki şarkıları bir arada ve işbirliğiyle üretiyorsak, Global Game Jam'de de bir oyunu işbirliği içinde ürettik. Grupta davulcu ve gitarist varsa orada da tasarımcı ve programcı var.

Stüdyo çıkışı oyun partileri yapıyor musunuz?
Emir: Ben daha denk gelmedim.
Başar: Hepimiz bireysel olarak oyun oynuyoruz ama bir arada oynamışlığımız çok az. Neydi o arabalar vardı ya küçük, onları beraber oynuyoruz.
Barış: Micro Machines.
Başar: Üniversitede Barış'la beraber yurtta kalırken, mesela Barış oynuyordu ben izliyordum ya da ben oynuyordum Barış izliyordu. Black & White oynadığımızı hatırlıyorum.
Barış: Prince of Persia'ları bitirdik o şekilde. Zaten yazılım mühendisi olduğumuz için ister istemez oyunların içinde buluyoruz kendimizi bir şekilde.

Gerçi çok güzel bir şey oyunların, programcılığın ve bilgisayar dünyasının bu kadar içinde olup da bir taraftan da müzikle ilgilenip Sakareller'i kurmanız.
Barış: Oradan bakınca böyle görünüyor değil mi? Zaten nerd-rock, akademik-rock gibi isimler takıldı bize :)
Başar: Geek-rock falan var yurtdışında. Onlar şarkılarında bilgisayarlardan falan bahsediyorlar.
Barış: Bizim pek öyle değil aslında
Başar: Değil, değil… Sanırım "nerd"lük bilgisayarı çok sevmekle alakalı, hani böyle şey sevmek onun kültürüne böyle kendini angaje etmekle alakalı. Biz o kadar da değiliz sanki ya.

Bir "Sheldon Cooper" yok mu aranızda?
Başar: Sheldon Cooper… Uğur belki olabilirdi ama Amerika'da doktora yapmaya yani aslında Sheldon Cooper olmaya gitti zaten.
Barış: Hakikaten, buluştuğumuzda karadelikleri falan anlatıyordu adam.

Teşekkür ediyorum bu keyifli sohbet için ve bir gün ofise bekliyoruz oyun oynamaya.
Biz teşekkür ederiz.

Mahou Shoujo Madoka Magica

BİR TÜR DEĞİŞİYOR -İPEK CEVAHİR



Bakmayın bu alacalı renklerine, gülen yüzlerine ve sevimli görünen detaylarına; hepsi sizi kandırmak için önünüze serilmiş büyük birer kandırmacadan ibaret.

Mahou Shoujo ya da Magical Girl türü denince aklınıza ne geliyor? Dünyayı kurtarmaya çalışan bir grup sevimli kız, çekici kostümler, dönüşüm sahneleri ve elbette onlara güçlerini veren, ne olduğu belirsiz maskot karakterler. Daima onları tehdit eden bir büyük kötülük ve sonunda iyiliğin, sevginin tartışmasız galibiyeti...

İlk bakışta bu sıralamayı eksiksiz takip edeceğini sanabileceğiniz bir başka mahou shoujo serisi olan Madoka Magica tüm bu saydıklarımıza psikolojik drama, trajedi, karanlık öğeler, *angst* ve çoğu zaman düpedüz trolleme dediğimiz o tarifsiz anları ekleyerek tüm konsepti yıkan, seinen türünde (yani yetişkinlere hitap eden) postmodern bir *mahou shoujo* çıkarttı karşımıza.

BİR ANLAŞMA NE KADAR KÖTÜ OLABİLİR Kİ?!

Gelmiş geçmiş en antipatik maskot karakterlerden biri diyebileceğim Kyuubee, kırmızı gözlerini dikerek dileklerini yerine getirmeyi vaat ettiği, karşılığında iyilik ve adalet için savaştıklarına inanan karakterlerimizi, onlar daha neyin anlaşmasını yaptıklarını anlayamadan "benimle bir anlaşma yapar mısın?" sözleriyle bağlayan bir varlık. Bu sözlerin sonu, normal mahou shoujo'larda verilen bir güç karşılığı bir dileği yerine getirmek olabilir ama Kyuubee'nin daha ileriye dönük planları var…

Seride aslında ne olduğuna dair teori üretebileceğiniz birkaç durum daha var ancak her şeyin yaşandığı anlarda kullanılan sözler, duygular ve ifadeler o kadar garip bir yoğunlukta ki, o sahnelere kendinizi kaptırmadan geçmenize izin vermiyor.



Bunun bir Studio Shaft (Bakemonogatari, SZS) serisi olduğunu düşünürsek şaşmamamız gereken tüm gariplikler bir yana, hikâyenin geçtiği dünyanın tasarımlarında geniş ve ferah binalar, sınıflar ve yaşam şekilleri sanki gelecekte yaşanan güzel bir çevreyi andırırken, savaşların geçtiği gerçeküstü dünyadaki stilin kötü bir rüyayı andırması da dikkatimi çekti.



ELVEDA ÇOCUKLUĞUMUN MAHOU SHOUJO'LARI

Ancak birkaç sezonda bir ilgimi çeken bir mahou shoujo serisi çıkar, onda da kendimi kaptırma sebebinin "nostalji" olduğunu itiraf etmeliyim (örneğin geçen sezonun ortasından başlayıp *Heartcatch Precure*'u takip etmiştim). Madoka'yı ilk duyduğumda, tipik bir örnek olacağını düşünüp bitince belki bir şans vermeyi planlamıştım ama birkaç hafta sonra serinin insanı ciddi sinir bozukluğuna sürükleyen *Bokura no* ve *Alien 9* gibi yapımlara benzetildiğini fark edince bitmesini bekleyemedim. Gerçekten de masum bir mahou shoujo olarak başlayan ve her şey şüpheli derecede güzel giderken bir anda herkesi korkunç seçimlerle boğuşurken ya da yaptıkları seçimlerin acı sonuçlarına katlanırken izliyoruz.

Mart ayında Japonya'da yaşanan felaketlerin sonrasında birçok yayın gibi Madoka'nın da gösterimine duyarlılık için ara verilmişti ancak diğer yayınların aksine Madoka, süresiz bir ara verdiğinden geriye kalan son 2 bölümünün akıbetinin ne olacağı büyük tartışma konusu olmuştu. Belirsizliği herkes farklı bir şekilde yorumladığından son bölümlerin televizyonda yayınlanmasından umudu kesenler, internetten mi yayınlanacağı yoksa DVD/BD'de mi görebileceğimizi tartışmaya başlamışlardı ki nisan ortalarında son iki bölüme peş peşe ay sonunda kavuşacakları duyurularak bu kısa süreli panik dönemi sona erdirildi.

Madoka'ya gerek konusuyla gerekse de "moe" temalarıyla ya da diğer sebeplerle bir şekilde kendini kaptıran ve seriyi belki de beklenmediği kadar popülerleştiren seyirci kitlesini 12 bölüm kesmeyecek olsa da yönetmen Akiyuki Shinbo'nun ikinci sezon isteği var gibi. Bu kadar güçlü karakterler yaratmışken onların günlük yaşantılarını da ele alabilme istediğini dile getiren Shinbo'nun bu dileğinin sonu ne olur bilemiyorum fakat bu ilginç serinin geri geldiğini görmek ilgimi kesinlikle çekmedi.

Seri boyunca çıkan cadıların isimleri ve özellikleri gibi ilginç bilgiler serinin resmi sitesinde verilmiş, çevirileri de birçok yerde bulunabiliyor. Hikâye içinde kendi konusuna ait açıklamalar olmasına rağmen, hiç bahsedilmeyen detayları öğrenmek isterseniz haberiniz olsun.





Alo, Kissuisou?

Geçtiğimiz ay başlayan Hanasaku Iroha serisinin ilk bölümünde gösterilen telefon numarasını çevirmeyi deneyenler, ilginç bir sürprizle karşılaştı: Gerçek bir telefona bağlı olan numarayı arayanları ana karakterin sesi karşılıyordu.

Serinin ilk dakikalarında bir sahnede Ohana'nın annesinin elinde görülen ve serinin geçtiği Kissuisou kaplıcasının telefon numarasının alan kodu olan 076 ise, animenin stüdyosu P.A. Works'ün yer aldığı Toyama bölgesinin koduymuş. Tabii ki bu keşiften sonra telefonlarının oldukça meşgul olduğunu söylemeye gerek yok.

Ohana'nın arayanları karşılayan sesini buradan dinleyebilirsiniz: http://tinyurl.com/ogzalo (Televizyonda görülen numaraları aramak bize has bir şey değilmiş demek ki.)

Arakawa da Live-Action Yolunda



Bir serinin hayranı için live-action adaptasyonları kadar yanlış gidebilecek bir şey yoktur herhalde. Çoğu severi daha başından kandıramayan, sonrasında fragmanlarla "aslında olabilir…" dedirtmeye başladığı anda ortaya çıkan uyarlamanın zihinlerde o serinin tarihinde unutulmak istenen bir yere kaldırıldığı live-actionların sayısı, gerçekten başarılı olan uyarlamaları ezip geçecek kadar da fazladır. Bunun aksi çok güzel uyarlamalar olsa da bir haberin başlığında "live-action + sevdiğiniz serinin ismi" kombinasyonunu gördüğünüzde artık sevinemiyorsanız, sizin de ağzınız yeterince yanmıştır.

Hikaru Nakamura'nın gene Shaft tarafından iki sezon anime serisine uyarlanan komedi mangası Arakawa Under the Bridge de live-action bayrağı çekilen yapımlar arasında artık. 2011 yazında live-action televizyon serisi olarak başlayacağı ve 2012 yılında da filmin takip edeceği açıklanan serinin bu uyarlamadan yara almadan çıkabilmesinin tek şansı bir komedi serisi olması diye düşünebiliriz. Daha ciddi bir seriye göre saçmalamaya zaten daha çok yeri olan Arakawa'da özellikle kostümleri çok merak ediyorum. Acaba Sonchou ve Hoshi, animenin sonundaki kliplerdeki gibi mi olacak?

Yeni "Blood"

2000 yılında Production I.G.'nin Mamoru Oshii ve Kenji Kamiyama ile yarattığı *Blood: The Last Vampire* filmiyle başlayan Blood serileri yıllar süresince mangaya, live-action filme, oyuna, romanlara ve 2005'te *Blood+* adında bir TV serisine uyarlandıktan sonra yeniden canlandırılmaya hazırlanıyor ve yine çalışmalarda büyük isimler geçiyor.

Blood-C olarak anılan yeni serinin temmuz ayında bir anime serisinin, önümüzdeki seneyse filminin geleceği ve bu yeni projenin hem hikâyesinde hem de karakter tasarımlarında CLAMP ekibinin çalışacağı açıklandı. Televizyon serisi başlamadan önce mangası yayına girecek olan Blood-C'nin manga adaptasyonunu daha önce Toki o Kakeru Shoujo'nun (The Girl Who Leapt Through Time) mangasını yapan Ranmaru Kotone kaleme alacak. CLAMP'ın orijinal karakter tasarımlarını animeye uyarlayacak olan kişiyse tüm Blood serilerinde çalışan ve daha önce xxxHolic'in de karakter tasarımlarını animasyona uyarlayan Kazuchika Kise.





Daha Fazla Working!!

Geçtiğimiz ay 1 Nisan şakası sanılıp gerçek çıkan bir haber vardı: Working!! serisinin ikinci sezonu, teknik olarak Japonya'da tarih 2 Nisan'ı gösterdiği sıralarda duyuruldu. Saat farkı yüzünden 1 Nisan'ı yaşamakta olanlar bir süre inanıp inanmama arasında bocalamış olsalar da, bu eğlenceli serinin bir uyarlamasının daha yolda olduğu haberinin sinyalleri bir önceki haftadan verilmişti aslında. "Yeni bir projenin" yolda olduğunu çıtlatan resmi sitede bu "yeni" proje, genelde bu şekilde çıtlatılan benzer yapımlarda olduğu gibi ya yeni bir sezon ya da yeni sezon yemi atıp daha az heyecan yaratacak bir haberi daha çok duyurmak için yapılmış olabilirdi çünkü. Bu arada ikinci sezon haberi kadroda da bazı değişikliklerle geldi. Örneğin ilk sezonun yönetmeni ve senaristliğini yapan Yoshimasa Hiraike yerine yönetmen olarak Atsushi Ootsuki (Ladies versus Butlers!), senarist olaraksa Takao Yoshioka (Zero no Tsukaima) gelecekmiş.

Persona 4 Animeye Uyarlanıyor

Nisan ayı başında www.mayonaka-tv.jp sitesinin açılışının duyurulması ve sitede 11 Nisan'da sona erecek bir geri sayımın yer alması büyük heyecan yarattı. Kaynakları değiştirilmeden önce kurcalayabilenler güzel bir sürprizle karşılaştılar elbette. Sonunda Persona 4'ün hikâyesinin başlangıç tarihi olan 11 Nisan'ın son dakikalarında site açıldı ve Persona 4'ün animasyon uyarlaması resmen duyuruldu. Angel Beats!'in yönetmeni Seiji Kishi tarafından yönetilecek olan animenin seslendirme kadrosu da oyundakiyle aynı olacakmış. Persona 4 animesinin sitesi için: www.p4a.jp



N.E.M.

IPAD 2



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Yeni bir alet, yeni bir fanboy hareketi ve ailenizin yazarı Gök++ hep beraber karşınızdayız arkadaşlar. Geçen ay hatırlayacağınız üzere evimizin en nadide bölgelerinden birisi olan tuvalet (isteyen hela da diyebilir) hakkında birtakım seslenişlerde bulunmuştum. Yurdum insanı meğerse ne meraklıymış tuvalet olayına. Onlarca e-mail geldi "Göktuğ abi tuvalet yazın harika olmuş" türünden. Sanırım 4-5 sene araştırma yapıp tez yazsam bu kadar beğeni toplamazdı. Neredeyse Türkiye umumi helacılar başkanından plaket bekleyecek havaya girdim. Plaket yollamasa bile en azından "hayatın boyunca sana paralı helalar beleş" türünden bir kupon bekledim. Demek hakikaten ah şu çılgın Türkler olarak tuvalet konusunu seviyoruz. Tuvaletler de bizleri seviyor zaten. Aşık Veysel'in Kara Toprak eserindeki "karnını yardım kazma ile, bel ile, yüzünü yırttım tırnak ile el ile, yine karşıladı beni bir deste gül ile" edasında bir oda tuvalet. Düşünün yani, içine girip ne işler yapıyoruz, yine de bana mısın demeden sifon çekildikten sonra kendini bir sonraki sefere hazırlıyor, temiz temiz bizi bekliyor. İtiraz etmiyor, kapısını kilitlemiyor. Çok fedakar bir oda vesselam. Lakin ben salondan veya oturma odasından buna benzer bir hareket görmedim şimdiye kadar. Ama gerçi tutup da salonun ortasında da iş görmedim. Neyse, saçmalama konusunda yine alıp başımı gitmeyeceğim, sizlere bu ay Tuvalet Günlükleri 2'yi yazacağımı söylemiştim ama araya bu senenin bence en çok olay yaratacak aleti olan iPad 2'nin çıkışı girdiği için tuvalet yazıma bir ay ara verdim. Yani hani geçen yazımda anlattığım tuvalete gidip de kapının kapalı olduğunu görüp, tekrar ofisime dönüp 15 dakika beklemem olayı vardı ya, ha işte aynı onun gibi bir ay bekleyeceğim öteki yazımı yazmadan. Çünkü iPad 2 çıktı ve ben ailenizin fanboyu Gök, ilk gün gidip kendime bir tane aldım bu aletten. Hatta almakla kalmadım, resmen "çaktım" kendime bir tane iPad 2. Bu ay da onunla ilgili bir şeyler yazayım dedim, hazır taze taze...

NEDİR, NE DEĞİLDİR

Şimdi tutup da burada *A5 işlemcisi dakikada şu kadar işlem yapar, ram şu işe yarar* geyiklerine dalmayacağım. Benim yazım tarzım belli, bu tür teknik detaylara pek dalmam, bunlar zaten internette her yerde var. Ben daha ziyade alete olan sevgimi, saygımı, aletle karşılıklı ilişkimizi falan anlatmak istiyorum. Sonuçta alet önemli yani ve de teknik detaylara bu simsiyah NEM sayfalarında gerek yok. Ama yine de ilk iPad ile kısaca kıyaslamak gerekirse iPad 2'nin çok daha hızlı ve akıcı olduğunu söyleyebilirim. Öne ve arkaya eklenen kameralar da iPad 2'yi ilkinden farklı kılan en önemli özelliklerden. Uzatılan pil ömrü ve de bence en önemli faktörlerden biri olan aletin çok daha ince bir hale getirilmiş olması iPad 2'yi kesinlikle "alınası" bir alet yapıyor. Acayip ince bir alet arkadaşlar, yani elinize alıp oynadıysanız daha iyi anlayacaksınızdır zaten. Valla şu anda evde hıyar yok ama bir tane hıyar olsaydı hıyar kesmeyi bile deneyecektim aletle, o denli ince. Aslında evde patates var, patates haşlayıp kesebilirim ama şimdi gecenin bir yarısı da patates haşlamak istemiyorum. Hem bildiğim kadarıyla haşlanmış patates adamı kabız yapıyor. Ne alakası var, bunu niye söyledim, onu da bilmiyorum. Ama mısır yiyip su içer ve betona oturursanız ishal, haşlanmış patates yerseniz de kabız oluyorsunuz. Çok önemli detaylar bunlar. Teknik, teknikkkk!

IPAD 2'DEN BEKLENTİLERİM

Bütün Apple aygıtlarında olduğu gibi iPad 2 için de bir sürü spekülasyon yapıldı. Şu olacak bu olacak dendi, renderlanmış iPad 2'ler teknoloji bloglarında dolaşmaya başladı. Fabrikadan çalınan prototipler sağda solda resim olarak belirmeye başladı falan. Açıkçası ben ilk iPad'i almamıştım, sebebini birazdan anlatacağım. iPad 1'im olmadığı için de iPad 2 olayına daha bir heyecanla bakmaktaydım. Her ne kadar alet çıktığında zaten alacak olsam da en büyük beklentim olan "retina display" olayı, iPad 2'yi benim için 2011'in en önemli gadget'ı yapıyordu. Ne yazık ki Apple yine klasik taktikleri uyguladı ve bu sene yapılabilecek bir şey seneye bırakıldı. Beklentilerin bir kısmı karşılandı, bir kısmı ertelendi. Ama sonuç olarak bence iPad 2 muhteşem bir alet olmuş ve her kuruşun hakkını veriyor.

FLASH OLAYI

Ben ilk iPad piyasaya sürüldüğünde, aletin flash oynatma özelliği olmadığı için çoğu kişi gibi "flashsız web mi olur" düşüncesine kapılmıştım. Steve ise siyah kazağıyla meydana çıkıp "flash'a gerek yok beyler" demişti. O anda Steve'e "adam haklı beyler" diyen oldu mu bilemeyeceğim ancak bir şeyden eminim ki "adam saçmaladı beyler" diyenlerin sayısı daha fazlaydı. Ama şu an görüyorum ki haklı çıktı. Yani "adam haklıymış beyler" diyorum. Bunu şundan diyorum: iPad'i aldığımdan bu yana çalışmayan bir tane bile site görmedim. Tabletlerin etrafa büyük bir hızda yayılması, adam gibi sitelerin artık HTML5'e ağırlık vermelerine yol açıyor. Şunu büyük bir rahatlıkla söyleyebilirim ki her gün girdiğim 20-25 tane site var; CNN, Engadget falan filan. Şimdiye kadar hepsi sorunsuzca çalıştı. O yüzden bir kere daha Steve'e "tebrikler" demek istiyorum. Adamı sevmiyorum ama doğruya doğru, herif ya trendleri belirliyor ya da ileriyi çok iyi görüyor.

NE GÜZEL UYGULAMALAR BUNLAR

Bir aleti daha kullanılabilir hale getiren şeyler, elbette ki yükleyebileceğiniz programlar. İşte bu yüzdendir ki iPad'i kopyalamaya çalışan Blackberry Playbook gibi "saçma sapan" tabletler hiçbir zaman iPad'in başarısının onda birini bile yakalayamayacaklar. Çünkü Apple App Store aldı başını gitti resmen. iPhone 4'üme zaten onlarca uygulama yüklemiştim. Şimdi o uygulamaların HD versiyonlarını almaya başladım ve büyük ekranda keyfini çıkarıyorum. Çok beğendiğim birkaç uygulamadan kısaca bahsetmek istiyorum.

Flipboard: Sevdiğiniz, alakalı olduğunuz konuları seçtiğiniz veya Facebook, Twitter gibi kaynaklardan takip ettiğiniz kişi veya kuruluşları programa aktardığınız takdirde Flipboard sizler için süper bir dergi yaratıyor. Derginiz uygulamayı her çalıştırdığınızda yenileniyor ve bence bu program resmen çığır açıyor. Kesinlikle denemeniz lazım iPad'iniz varsa. iPad'deki en muhteşem 10 uygulamadan biri bence.

Air Video: iTunes'a aktardığınız bütün videolarınıza veya filmlerinize dünyanın neresinde olursanız olun erişmek ister misiniz? 3 dolarlık bu uygulamayla bu mümkün oluyor. En çok kullandığım uygulamalardan bir tanesi de bu. 88 filmlik Kemal Sunal arşivimi yakında iTunes'e tamamen geçirmiş olacağım. Ve o andan itibaren dünyanın neresinde olursam olayım evdeki iMac'imi kendi Netflix sunucummuş gibi kullanıp Tosun Paşa izleyebileceğim, daha ne isteyeyim be kardeşim... Tosun Paşa bittikten sonra da Sakar Şakir izleyeceğim. Rahmetli Kemal abimizi çok seviyorum. Kemal abi rocks!!!

Friendly: Facebook'u seviyorum, çünkü kafamı dağıtmak istediğinde girip enteresan arkadaşlarımla muhabbet ediyorum, garip gurup konular açıyorum, muhabbet dönüyor falan. Tabii ki ben de herkes gibi







Facebook'u bilgisayarda kullanmaya başladım, ama Friendly for iPad'i indirdikten sonra şunu diyebilirim ki, canım artık bilgisayar başında Facebook'a girmek istemiyor. Her şey çok daha güzel Friendly kullanarak. Çok detaya giremiyorum ama bedava versiyonu da olan bu programı 1 dolara alıp mutlaka kurmanızı tavsiye ediyorum. Bu arada bana en hızlı şekilde Facebook'tan ulaşabileceğinizi hatırlatıyorum. Linkim www.goktug.com adresinde...

Penultimate: iPad'inizi defter olarak kullanmanızı sağlayan en iyi program bu bence. İki doları bastım aldım! Yazılarınızı, çizimlerinizi ister PDF halinde, isterseniz de PNG formatında e-posta olarak gönderebiliyorsunuz. Çok güzel bir program, denemeniz lazım.

Diğer uygulamalar: Tabii ki App Store'da yüzbinlerce uygulama varken burada 3-4 tane uygulamadan bahsetmek deve bacağına kelebek konması gibi. Ama n'apalım, yer yok. Ancak şu uygulamalar da her iPad'de bulunmalı diyorum: Remote, Netflix, Garage Band, iMovie, Zite, Good Reader, NBA Courtside, Newsy, Amazon Windowshop, Flixster ve de Translate (Google). Aramızda kalsın, bu aralar Rusça öğrenmekteyim. Ehuehueh!!!

EN SEVDİĞİM OYUNLAR

iPad 2'nin muhteşem bir oyun aleti olduğunu da eklemek istiyorum. iPhone 4 zaten Nintendo DS'i yok etmişti, iPad ise oyunları bir derece ileriye götürüyor. Öyle ki iPhone 4'te para verip aldığım oyunların hemen hemen hepsinin HD versiyonları çıktı. Oyunlar 2-3 dolar olduğu için de kendimi tutamayıp hepsine saldırıyorum. Tabii ki bir iOS klasiği olan Angry Birds satış listesinde başı çekiyor, gerçi ben pek sevmiyorum o oyunu. An itibariyle iPad 2'imde en çok oynadığım oyunlar Plants vs Zombies HD, Worms HD, Cut The Rope HD, Creeps HD, Pinball HD, Fruit Ninja HD ve de Bejeweled 2 (maalesef henüz HD versiyonu çıkmadı). Ama bunların yanı sıra, binlerce oyun var app store'da. "App Shopper" uygulamasını kullanarak hangi uygulama o gün indirime girmiş takibe alıyorum ve de uygulama koleksiyonumu genişletmeye devam ediyorum. iOS oyunları aldı başını gidiyor valla.

APPLE TV

Apple'ın büyük sansasyon yaratan bir diğer olayı da "Air Play" arkadaşlar. Evdeki ağınızı kullanarak kablo mablo olmadan paylaşım yapıyorsunuz, yazıcınıza dosya gönderebiliyorsunuz. Ama Air Play'in en güzel özelliği, o anda izlemekte veya dinlemekte olduğunuz şeyleri televizyonunuza, ev sinema sisteminize falan aktarabilmeniz. Bunun için elbette ki Air Play uyumlu başka bir alete daha ihtiyacınız var. Sırf bu Air Play gazı ile iPad 2'yi aldıktan bir hafta sonra kendime bir tane de Apple TV 2 aldım, pardon, çaktım! O alete de hayran kaldım bilader ya, fanboyluk damarlarım kalınlaştıkça kalınlaşıyor. Her şeyi o kadar güzel ve basit yapmışlar ki… Mesela Netflix'ten film izliyorum, tek tuşa basıp filmi anında televizyonuma aktarabiliyorum. Benzer şekilde fotoğraflarıma iPad 2'imde bakarken, Air Play diyorum ve zapppp diye bütün her şey televizyonumda beliriyor. Vallahi adamlar muhteşem yapmışlar ya, iki kat pahalı olsa da yine gidip alırdım bunları. YouTube falan, hemen hemen bütün video ve müzik kaynaklarını başka aletlere aktarabiliyorsunuz. Helal olsun diyorum. Adamlar şov dünyasından çok iyi anlıyorlar.

ZEKİ KAPAK

Evet, Smart Cover da bu sene dillere pelesenk olacak olan yeni bir terim. Apple mühendislerinin mıknatıslar kullanarak yatığı bu kapağı gittim Apple Store'da inceledim. Abi adamlar hakikaten süper bir şey yapmışlar. Çoğu Apple ürününde olduğu gibi fiyat tavan yapmış, ama sadece aletin seksiliği yüzünden cebinizdeki bütün parayı boşaltasınız geliyor. Ama ben yine de almadım bu coverlardan, çünkü aletlerime kılıf veya kapak takmayı sevmiyorum. Bundan geçen ayki yazımda da bahsetmiştim. Güzelim, incecik aletlere herhangi bir şey koyup kalınlaştırmak istemiyorum. O yüzden kapak veya kılıf almadım, ama hakikaten tanıtım videolarında gösterdikleri kadar harika bir alet yapmışlar. O renkli kapakları iPad 2'ye ne açıdan yaklaştırırsanız yaklaştırın, şlak diye alete neredeyse milimetrik düzgünlükte yapışıyor. Valla herifler yapıyor işte, yapma diyemiyorsunuz heriflere. Ehueuhehe.

IPAD 3 BEKLENTİLERİM

Tabii ki besbelli olan bir şey var; o da iPad 3'te, şu anki iPhone 4'te de olan Retina Display'in olacak olması. Benim okuduğum birtakım yorumlara göre, ekranları üreten firma retina display'leri yetiştirememiş, o yüzden bu olay iPad 3'e kalmış ama Türk polisi o tür numaraları yemez anam. Geçeceksiniz o ayakları. Herkes iPad 2'ye zaten saldıracaktı, o yüzden herifler gerek görmediler retina display'e. Ancak iPad 3'te kesinlikle olacak gibi gözüküyor. Şu an elimde tuttuğum iPad 2'imde retina display harici hiçbir eksik görmüyorum. Alet muhteşem bir alet, retina display de gelince neredeyse "perfect" olacak. Tabii ki iPad 3 çıktığında ondan da kendime bir tane "çakacağım" ve onun hakkında da bir yazı hazırlayacağım. Gerçi zaten retina display'in farkını da sadece iPhone 4 kullanıyorsanız anlayabiliyorsunuz. Yani farkı bilmeseniz iPad 2 ekranının gözünüze falan battığı yok yani. Ama retina bambaşka tabi.

Arkadaşlar, iPad 2 hakkında yazılacak binlerce satır var, ama yer yok. Eğer imkânınız varsa bu aleti alın diyorum. Ülkemizde Apple ürünlerinin neredeyse iki katı fiyata satıldığından da haberdarım. O yüzden "herkes alsın" falan diyerek fazla uçmak istemiyorum. Çünkü bir kere öyle bir uçuş yapmıştım ve fırça yemiştim sizlerden. Ehehuehe. Ama sonuç olarak eğer paranız varsa, kesinlikle paranızın karşılığını alacaksınız bu aletle.

Önümüzdeki ay Tuvalet Günlüklerine devam edeceğim. Yeni birtakım gözlemlerim oldu, onlardan da bahsedeceğim. O zamana kadar lütfen neşe tosunu modunda, güzel güzel yaşayın, baharın tadını çıkarın! Ayrıca kuzenim Neco'nun isteği üzerine bir de şunu eklemek istiyorum "Check out Art Hype on Facebook!!!"

Hadi bakalım önümüzdeki ay görüşmek üzere. Rock on!





HAYALET GEMİ

Umut Yanık

umut@oyungezer.com.tr

Bir başka dünya

Another World… İsmi bile olmayan, cismi piksellerden ibaret gezegene, mavinin tonlarıyla yoğrulmuş bir başka dünyaya seyahat etmemin üzerinden tam yirmi sene geçmiş. Akıp giden bunca zamana rağmen yolculuğun hafızama nakışlı her karesi dün gibi aklımda. Oysa daha iki hafta önce ziyaret ettiğim Kirkwall'un fotoğrafları şimdiden solmaya başladı bile. Sayfalara sığmayan Ferelden tarihinden kaç satır kalacak önümüzdeki seneye? Korkarım kaybolacak izler, kayboldukça yıllar.

Yok, hayır. Tuğbek'in Cesur Yeni Dünya'sından rol çalmayacağım. Aslında onun anlattığı dünyayı biraz daha eski, fakat çok daha cesur bir başka dünya ile yüzleştireceğim; hayal etmekten korkmadığımız, hayran olmaktan çekinmediğimiz zamanlardan bahsedeceğim.

Öne eğip başımızı, hep birlikte itiraf edelim: Daha güzel değildi eski zamanlar. Ne oyunlar daha eğlenceliydi ne de tınılar daha büyüleyici… Daha güzel olan bizdik.

Çizgi filmlerdeki onurlu amaçlar uğruna verilen savaşlar… O rengârenk dünyanın bir mesaj iletme kaygısı, bir değer katma çabası… Bir başka yeryüzünde kaldı hepsi. Kahramanlık için uzaylı dövmenin yeterli olduğu algısıyla büyüyor cesur yeni dünyanın çocukları. Bir zamanlar aralarındaki rekabet "taso"lardan ibaret olan miniklerden, birbirine taş atan nesiller büyütüyoruz. Üstelik bu "kusursuz" düzende, değişim gibi gelişime de direniyoruz; zaaflarımızdan dersler çıkarıp evrilmek varken doğrulardan sapıp eğriliyoruz. Tüm bu çelişkimize rağmen örnek almaya değil örnek olmaya çabalıyoruz. Farklılıklardan öğrenmek yerine farklı olandan iğrenen, bilgi için sabretmeyi, yarın için umut etmeyi unutan bizleriz. Bir daha denemek için kayıt ve şart aramadığımız, mutlu olmak için bir sebebe ihtiyaç duymadığımız, şekillerden önce renkleri gördüğümüz günleri anımsıyor musunuz? Rahatsız bir pantolon gibi üzerimize biçilen rollerin sökük ceplerinden düşürüp yitirdik güvenmeyi… İnanmayı, hatta bağlanmayı hatırlayanımız var mı? Peki ya affetmeyi? Ne yazık kayboluyor hepsi, bir cumartesi sabahının heyecanı gibi. Soluyor umutlar.



Politik doğrulara kulak asmamak, tu kaka diyene gülüp geçmek suç şimdi. Akıntıya karşı kürek çekmemiz, olmayacak duaya amin dememiz günah. Gece yarısı ağlayan bebekleri pışpışlamıyoruz biz, yalnızım diyen çocuklara sırtımızı dönüyoruz, haydi oynayalım diyenlerle yüz göz olmuyoruz. Şımartmıyoruz, öyle ya, güçlü bireyler yetiştiriyoruz. Nicedir cesur yeni dünyayı kendi ayakları üzerinde duran bu çocuklar yönetiyor işte. Hepimiz bu dünyanın egemenliğine talip olduğumuzdan düşünmüyoruz, ayakları değil vicdanları üzerinde duran çocuklar yetiştirmeyi, ne ailemizde ne de kendi iç âlemimizde.

Hemen bir zanlı üretelim o halde. Uzmanız ne de olsa zanlı üretiminde, ama topu tüketime atalım yine de… Tüketim bağımlısı haline getirildik dersek toplum üstlenir belki suçu… Oysa değişmedi ki toplum; dünyanın hiçbir çağında tüketmekten vazgeçmedik biz. Kaynaklar hep kısıtlı, ihtiyaçlar ise sınırsızdı. Öyleyse yalancı şahitlik yapsın takvimler, jürinin gözbebeklerine bakıp işaret parmağımızla akrep ve yelkovanı gösterelim. Her şeyin bozulmasının sorumlusu çirkinleşen zamandır diyelim… Ve ilk celsede kaybedelim duruşmayı. Öne eğip başımızı, hep birlikte itiraf edelim: Daha güzel değildi eski zamanlar. Ne oyunlar daha eğlenceliydi ne de tınılar daha büyüleyici… Daha güzel olan bizdik. Dünyanın defolu görüntülerindeki boşlukları hayal gücümüzle yamardık, bulutsuz mavilerimiz vardı. Aşık olmak, karşı durmak, yere düşünce kalkmak için üç nota yeterdi. Cesareti, arkadaşlığı, fedakârlığı tanımak iki boyutlu bir resmin üç rengine bakardı. Keşfetmenin kendisini keşfetmek için basit bir bilgisayar oyunundan fazlasına ihtiyacımız yoktu. Her deneyim yeni, her heyecan ilkti. Sonraları, tıpkı masal dinlemeyi bıraktığımız gibi uzaklaştık o limanlardan. Gökyüzü griye döndü önce, sonra deniz kabardı. Ve pruvadan yediğimiz ilk dalgada alabora olduk. Geçmişin tasası, yarının endişesi içinde boğulup bugünü kaybettik.

Elinizde tuttuğunuz derginin sayfaları, o fırtınalı sulardaki deniz fenerleridir. Hayalet geminin tayfaları, deniz tuzu yutmuş gözleriyle ufku tarar, sizleri uzun zaman önce uzaklaştığınız limanlara, geride mercan resiflerine emanet ettiğiniz batıklara, içinizdeki küskünlüğe demirlediğiniz çocuğa çağırırlar. Kilit altında mahkûm ettiğiniz, boynu bükük terk ettiğiniz ilklerinizin özlemine yelken açar yazıları.

Şimdi dönüp sorun kendinize. Yaşam ne zaman kardı kişiliğinizin harcını? Ne zaman sıvadı tuğlalar arasına? Nasıl ördü bu duvarları? Benliğinizin dolguları henüz ağdalaşmamışken daha mı mutluydunuz siz? Eskiden daha mı aydınlıktı dünya? Yoksa biz mi hapsettik kendimizi kör siyaha? Mutlaka bir pencere bırakın bir başka dünyaya, kuruyan harçla birbirine kaynamadan bütün tuğlalar. Karanlıkta kaybolmamak için, söndükçe ışıklar…



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Ye kürküm yeah!

Afrika maymunlarıyla ilgili de şöyle bir şey anlatılır: Maymun avcıları bir hindistan cevizinin kenarına, maymunun ellerini sokabileceği kadar bir yarık açar, içine de maymunun en sevdiği tatlı meyvalardan konulur. Hindistan cevizi bir ağaca bağlanarak sabitlenir. Tatlı meyveyi yemeye gelen maymun, ellerini yarıktan içeri sokar ama yiyeceği iki eliyle tuttuğu için dışarı çıkartamaz. Uğraşır didinir, üzerine gelen avcıya çığlık atar, ama elini hindistan cevizinden kurtaramaz.
Anladınız değil mi? Maymunu kaçıp kendini kurtarmaktan alıkoyan hiçbir şey yoktur aslında, beynindeki aç gözlülük güdüsü haricinde. Elindeki yiyeceği bıraksa, ellerini kurtaracaktır. Ama bunu yapmaz, yapamaz.
Demek ki açgözlülük sadece insana özgü bir davranış bozukluğu değil, hemen hemen tüm canlılarda var. Japon balıklarına ne kadar yem verirseniz verin, çatlayıncaya kadar yer, sonunda da ölürler. Ama bizimle onlar arasında büyük bir fark var, onların aç gözlülüğü çok nadiren kendileri haricindeki bir canlıya zarar verirken, insanoğlu olarak bizim aç gözlülüğümüz kendimizden başlayıp, yakın çevremizi, doğayı, hatta dünyanın geleceğini mahfetme kapasitesine sahip.
Aç gözlülük, hep daha fazlasını istemek, elindekine şükretmeyi bilmemek demek. Daima daha fazlası için çabalamanın sonu yok. Arabanız yokken "ya ikinci el, külüstür de olsa bir arabam olsa, ayağımı kesse yerden" dersiniz. Onu aldığınızın 2. ayında gözünüz daha yeni modellere kayar. Maaşınızdan arttırır, belki daha çok çalışmaya, ailenize, kendinize ayırdığınız zamandan yemeye başlarsınız. Sıkı çalışırsanız, kredi mredi derken alırsınız 2-3 seneye o aracı. Sonra ne olur? Üç ay sonra bu sefer lüks bir arabaya aşermeye başlarsınız! Elinizdekine şükretmektense "benim niye yok?" diye kendinizi yemeye başlarsınız. O arabayı elde etmek sizin hakkınızdır! Ne cüretle o haktan mahrum bırakabilirler sizi? Onu elde etmek için ufak, beyaz yalanlar söylemek, iş yerinde bazı ayak oyunları yapmak mübahtır. Tabii ya, o arabayı alan da aynı şeyleri yapmıştır değil mi? Sizin de hakkınızdır bunu yapmak!
Ve bu döngünün sonu ancak ve ancak, öldüğünüzde gelir. Tyler Durden'in dediği gibi "sahip olduğunuz şeyler, dönüp dolaşıp size sahip olur".

***

Kariyere, güce, paraya, mala sahip olmayı bu hayatın amacı sanmak ne büyük bir hata! Sahip olduğumuz her ne ise, bunu diğer insanlarla paylaşmayız. Bilgiliyseniz, bilginizi kendinize saklamamalısınız. Zenginseniz, paranızı istelememelisiniz. Kariyeriniz iyi gidiyorsa, başkalarına da iş imkanı sağlamalısınız.
"Ehe, benim etrafımda hiç ihtiyacı olan yok ki!" diyerek de kendinizi kandıramazsınız. Hiç çıkıp bir yardım derneğine gönüllü olarak "ben ihtiyacı olan insanlara yardım etmek istiyorum" diye gittiniz mi? "Yaw, PS3 mü alsam, HDTV mi yapsam" diye düşüneduralım biz, yemek yemek için değil, ısınmak için komşusuna giden gördüm! 150 liralık bir cihaza parası yettiği için, nefes darlığı çeken ikizlerden hangisini hayatta tutsam diye düşünen gördüm! Ağlamamak için kendimi tutmadım, gerek görmedim.
Ve işin acısı ne biliyor musunuz? Bir dairenin merkezine koyun kendinizi ve 1 kilometrelik bir daire çizin. Bu daire içinde onlarcası gizli bu ihtiyaç sahiplerinin. Onlar gelip kapımızı çalmayı ayıp görürken, yeni model bir cep telefonuna 1000 küsur vermeyi normal sayıyoruz. Aferin bize.

***

Bu dünyada mutluluğun sırrını mı arıyorsunuz arkadaşım? Verin! Malınızdan, bilginizden, emeğinizden, zamanınızdan ihtiyaç duyanlara verin, dağıtın. Yedikleriniz, istifledikleriniz değil verdiklerinizin, paylaştıklarınızın size kazandırdıkları olacak esas sizde kalacak olanlar. Bir insanın yüzünü güldürmenin, sırtındaki yükü azıcık da olsa azaltmanın verdiği mutluluğu da şimdiye kadar hiç yaşamadıysanız, "ben yaşıyorum" demeyin hiç kendinize. Yalan söylemiş olursunuz.

Tyler Durden'in dediği gibi, "Sahip olduğunuz şeyler, dönüp dolaşıp size sahip olur".



İşte dünyada en çok ihtiyaç duyduğunuz şey. Bunu da alınca, başka bir şey istemeyeceksiniz. Valla!



DHARAMSALA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Dört element

Cam
İnsanın en yakın akrabası maymundur diyorlar… Anlam veremiyorum. Evrim daima anlamlı geliyor kulağıma, daima devrimden daha fazla. Ama insanda, başka bir canlı ile benzerliği görmekte zorlanıyorum. İnsanın akrabası olan şeyin etle kemikle nasıl ilgisi olur! Eğer akrabamız olacaksa birileri, bizim gibi camdan olmalı, candan değil.

Kül tablası mesela veya bir şarap şişesi olabilir en yakın akrabamız. Elinize alıp da bakınca pek benzetemezsiniz kendinize. Ama görünüş olarak size bir kurbağadan çok da uzak değildir, hele camdan bir Zuma ise o kül tablası.

Bu bir materyal meselesi. Mimarlık 207, Malzeme Bilgisi…. Var halen vermem gereken böyle bir ders. Ama binalar için sadece. Çünkü insanın hammaddesini çok iyi biliyorum. Camdan gelir çünkü insan, onun gibi şeffaftır. Özü temizdir, bir ucundan baktınız mı öbür ucunu gösterir. Ama nasıl siz camı süslemek için boyar, şekilden şekile sokarsanız şeffaflığını yitirir, insan da farklı görünmeye çalıştıkça kapatır kendini diğer gözlere. Nasıl ki cam kullana kullana şeffaflığından kaybeder; kırıktan, çizikten, kirden insan da kararır bir parça öyle.

Hamurumuz camdandır işte ve aynı onun gibi kolayca yoğrulur. Nasıl ki kıvırdıkça, üfledikçe her şekle girebilir cam, insan da neresinden vursanız o yana düzlenir. Ama ateş gerekir bunun için, dışında değil, içinde ateş. İçinizde o ateş yandıkça sürekli değişirsiniz. Her ne gelirse başınıza, iyi ya da kötü, anlamlı ya da salakça sizi şekillendirir. İyidir de bu, değişebilmek daha az zarar almak anlamına gelir. Bazen de kötüdür, sonunda girdiğiniz şekli sevmeyebileceğinizden. Ve aynı camdan yapılmış her şey gibi, içinizde o ateş söndü mü bir kere, kaskatı kesilirsiniz. Yuvarlaklarınız, sivrileriniz ve kulplarınızla. Değişmemek artık huzur verici gözükebilir… kısa bir yanılsama. Çünkü katılaştınız mı bir kere, her darbe sizi kırmaya başlar, ta ki paramparça olana dek.

Ve bir kere sertlerştiyse ruhunuz ve vücudunuz, aynı cam gibi kırıklarınızın da tedavisi, telafisi olmaz. Kemikleriniz tutmaz, etleriniz iyileşmez, saçlarınız çıkmaz, kalp kırıklıklarınız sonsuza kadar sizinle kalır. O yüzden iyidir ateş, iyidir değişmek daima.

Zaman
Şeytan ateşten yapılmış diyorlar. Hiç sanmıyorum. Zaman olmalı öz suyu. Çok yandım ateşten, en sevdiğim elf kahramanı hep Silverdin oldu. Ama ateşin bana çektirdiklerine şeytanca diyemem asla. Ama zaman… zaman öyle mi? Onun yaptıklarını, benden götürdüklerini, bende bıraktıklarını ancak şeytan kurabilirdi tüm şerriyle.

Gençken beklemekten muzdariptim hep. Beklemek, olmayanı beklemek, gelmeyeni beklemek hep ızdırap gelmişti. Her şey bir an önce olup bitsin isterdim. Büyüdükçe tersine döndü zaman. Sonunda bir dönüp baktım ki herşey geçip gidivermiş bir nefes alışta. Bir ömür boyu süren bir yalan oyunun kurbanı olmuşum. Yitirdiğim her şeyle, yeterince zaman harcayamamış olmaktan pişman. Geçen onca yıla karşılık, ne kadar da az şey becerebilmişim. Şeytanın zamanla oyunu bu olsa gerek.

Bunu kabullenmeye azıcık yaklaştığımdaysa fark ettim ki başardıklarımın çoğu da benim değil zamanın marifeti. O kadar çok derdimi zamana bırakmışım, o kadar çok kalp kırığını zaman süpürmüş ki aslında. Becerdiğim bir avuç şeyi de benden çalmış en başından.

İnsana daha büyük bir kötülük olabilir mi? Sessizce bütün sorunlarını çözmek. Yeterince bekleyince herşeyin düzelmesi. Şşşşşşş… sus şimdi ağlama… bırak zamana geçer, diye geçmiş bir ömür. Benim sorunlarımı, benim mücadelelerimi, benim tasalarımı almış elimden. Benim başarmam gerekenleri, kötülükle yüzleşmelerimi ağır ağır çözmüş.

Fark ettiğim günden beri öylesine ağır geldi ki bu. Eğer zaman olmasa ve biz her sorunumuzu kendimiz çözmek zorunda olsak nasıl olurdu dünya diye merak etmeden duramadım hiç. Ve olgunluğa geldiğimde görüdüm ki elimde kalan ne varsa parça parça alıp götürüyor benden. Tüm sahip olduklarımı, sevdiklerimi bir bir alıp ölüme doğru sürüklüyor yaşamı ve onun ötesine, bütünüyle unutulacağım güne. Ateşlerde yaksalar hatıram kalır, kağıda düştüğüm üç beş cümlem kalır, bir şeyler hatırlanır. Beni bütünüyle yok edebilecek tek şey zaman.

Hayal
Olguların özüne takmışlığım var, doğrudur. Yapıtaşlarına bakmak olgular hakkında çok şey söyler. Ama bazen de bir yapıtaşına bakıp da ondan ne olacağını, nereye gideceğini merak ederim. Hayallerimiz mesela. Bütün bir yaşam boyu kafamızın içinde dolanıp duranların bütününü. Ne kadar çok enerji var orada, ne çok hikâye, ne çok yaşanmışlık. Nereye gider hepsi? Bir oyun rivayetine göre “büyük küçük dünya”ya. Ondan daha mantıklı bir açıklama da bulamadım bu yaşa dek açıkçası.

Durup durup kafanızın içine baksanız ne çok hayal kurduğunuza inanamazsınız. İnsan bu gerçekten kaçmak için düşünce diye bir olgu, düşünmek diye bir eylem uydurmuş. Bütünüyle safsata. Gerçek düşünce zamandan bağımsızdır. Kaynayan suyun üzerindeki köpük gibi bir anda doğar, patlar ve siz onu göremezsiniz. Hani ampül yanar ya kafalar üzerinde o evreka anlarında. Işık gibi bir an içinde oluşur düşünceler, sizin algınızdan binlerce kat hızlıdır.

Bazen bir sorunu, problemi çözmeye çalışırız kafamızın içinde. Soranlara düşünüyoruz deriz. Ama yaptığımız şey kafamızın

Gerçek düşünce zamandan bağımsızdır. Kaynayan suyun üzerindeki köpük gibi bir anda doğar, patlar ve siz onu göremezsiniz.

içinde konuşmaktan ibarettir. Aynısını ağzınızla sesli şekilde de yapabilirsiniz gayet. Konuşmak yeni düşüncelerin çıkmasına fayda eder, çünkü konuşmak öğrenmenin en temel yoludur. Ama düşünmek değildir bu. Düşünüyorum dediğinizde sadece konuştuğunuzu hayal ediyor olursunuz. Durup da kafanızın içindekine bakın. Hepsi ama hepsi sadece hayal. Yaşanmışların, yaşanmamışların, yaşanabileceklerin ve asla yaşanmayacakların hayali.

Bütün bu hayaller beyin çeperlerindeki elektrik sıçramaları mıdır cidden? Isı olup, ışık olup kayıplara mı karışırlar sonra? Yoksa hayallerin maddenin ötesinde bir varlığı var mı cidden? Ruh sobasının odunu olup başka bir şeyleri ısıtır mı, pişirir mi? Nereye gider o kadar enerji?

Hiçlik

Çok eskiden "uzay" kelimesi garibime giderdi. Olmayan bir şeyin ismi olması ilginçti. Sonraları bilim adamları uzayın varlık olduğunu iddia etmeye başladılar, aslında boş olmadığını, daima dolduğunu, bir madde, bir okyanus olduğunu ve tüm maddelerin, gök cisimlerinin içinde akıp durduğunu. Ama onlar bunu bulmadan önce o yoklukla çok debelenmiştik hayallerimde, sessiz konuşmalarımda. Hiç olmayan bir şeyin nasıl olabileceği konusunda. Hiçliği hayal etmek kadar zoru yoktu, en basit çözüm sonsuz bir siyahtı ama halen sonsuzluk vardı orda siyah vardı.

Sonra ruhani düşüncelerin son bulduğu bilinmez bir kapı oldu hiçlik. Olguların kökenini, yapıtaşını düşündükçe, her şeyin bir öncülü olması gerektiğini fark ettikçe, bütün sorular hiçliğe doğru eridi. O zaman fark ettim işte hepsinin ve her şeyin aslında hiçlikten geldiğini. Bir şeyin varolabilmesi için yaratılması, yaratılabilmesi için önceden varolmaması gerektiği. Yani oluşumuzun bir önceki adımı daima hiçlikti. O zaman en temel yapıtaşı daima hiçlik, boşluk olmalıydı.



Sonra yıllar geçtikçe bunun da bir yanılsama olduğunu fark ettim. Hayat daima biraz daha doğru yanılsamalarda duran garip bir otobüs yolculuğuna dönüşmüştü iyice. Olgulara baktıkça aslında o boşluğun asla dolmadığını fark etmeye başladım. Özlerinin, yapılarının hiçlik olduğunu ve bunun anlamının çok farklı olduğunu. Her şey ya hayal ya da yansıma dünyasının bir parçasıydı. O dünyanın içinde olmasıydı varlığının tek sebebi. Tek başına varolmayan şeyin nasıl bir özü olabilirdi ki? İnsan camdan, şeytan zamandan üretilmiş derken eksikti aslında bir şeyler daima. Her şeyin yapıtaşı her şeydi, her şey bir bütünün parçasıydı ancak. Ve o bütünler başka bütünlerin parçası oluyordu daima ve hepsi birbirini kapsayarak ve sonsuza doğru uzuyordu. Ve sonsuzun imkânsızlığı ölçüsünde boştu, sonsuzun göreceliği karşısında boştu her şey.

Olgulara yaklaştıkça ve kafamda hayallerini tekrarladıkça dağılmaya başladı her şey. O zaman fark ettim ki her şeyi kendi doğasından koparıp elimde tutmaya, izole etmeye çalıştıkça maddeleşiyor ama gerçek doğalarını anlamak için, gerçek varoluşlarını görmek için çabaladıkça dağılıyor.

O zaman her şey bir bütün oldu. Senle ben arasında fark kalmadı. Dünle bugün bir oldu. Uzakla yakın bir oldu. Ve tek bir zerrecik içinde birleşti her şey. Çünkü her şey boştu, her şeyin özü hiçlikti.

Posta İdaresi

Ve yine yağdı, yağdı ve yağdı ama bu defa yağan yağmur değildi.

Bana öyle geliyor ki bazı şeyleri muhafaza edebilmek yeryüzündeki en zahmetli uğraş. Çocuk yetiştirmek de son derece güç mesela ama yemeğini, suyunu verdiğiniz sürece toprağa dikseniz orada da büyür kerata. Asıl güç olan saflığını, masumiyetini koruyabilmek. Etrafına çizdiğiniz güven çemberinden dışarı adımını attığı an parça parça dökülüyor üzerinden, bir daha asla geri dönmemek üzere. Artık sadece anılarda hatırlanıyor masumiyet.

İnanacak, güvenecek, sığınacak bir şeyler bulmak kolay hayatta. Aşık olmak, sevmek, bağlanmak kolay. Tüm bunları kaybetmekse en kolayı; sinik ve belki de ruhsuz bir insana dönüşmek. İnşa ettiğiniz mutluluklar ufacık bir esintide sarsılıyor, yıkılıveriyor. Cehaletin vücut bulduğu her insan, geleceğe dair umudunuzdan bir parça daha koparıp götürüyor. Eninde sonunda kayboluyor tüm alakanız, umursamazlık kaplıyor içinizi. En iyi ihtimalle toparlanıp baştan başlıyorsunuz, yeterli gücünüz kaldıysa geriye.

Alıp başını gitmek daima kolaya kaçmak mıdır diye düşünmeden edemiyor insan. Yanınızda kendinizi de götürmeniz gerekmesi bir endişe yaratmıyor belki artık ama diğer insanlardan ne kadar uzağa, nereye gidebileceksiniz ki?

Parçalı bulutlu bir Posta İdaresi'ne, Posta İdarelerinin kırk üçüncüsüne hoş geldiniz.

KESTİİİİİK!

Anlayacağın değişik duygular içerisindeyim. Öğrencilik zor meslek, en azından şimdilik bana öyle görünüyor...

Yarım saat önce...

Yer: Ankara
Saat: 20:21 sularıı
Şahsın Durumu: Gün geçtikçe kötüye gidiyor.
Yaş...

Merhaba Eren Abi. 42. sayı bir-iki saat önce elime geçti. Ve sana mektup yazma kararı aldım. Nasıl, iyi yapmış mıyım? Her gün çevremdeki insanlara dert yanıyorum biraz da senin başını ağrıtayım dedim =) Yalnız başlamadan önce uyarayım, akıl sağlığı pek yerinde olan bir insan değilim =)
Seninle birlikte üç ettik o zaman. Hoş geldin Ahmet, bu Huni. Huni, bu Ahmet.

Diablo II ile başlayalım. Hayatımda bir kez bile Diablo oynamışlığım yok ve öğrendiğime göre oyunun üçüncüsü çıkacakmış. Ayrıca bayağı da sağlam oyun olacağı söylentisi ortalıkta dolanıyor. Sence büyük bir kayıp içerisinde miyim? Diablo'nun iki oyununu da bir yerden bulup oynasam bu kayıp kapanır mı?
Bir kayıp içerisinde değilsin ama denemekten de bir şey kaybetmezsin, o şekilde değerlendirelim durumu. Diablo serisi için türünün en iyisi diyebiliriz rahatlıkla – bu alt türden bir oyunu anlatmak istediğimizde "Diablo gibi" diyoruz hatta. Her iki oyun da son derece sağlamdır ve hâlâ kendini oynatır. Bir tek ara sahnelerdeki animasyonların artık aynı etkiyi yaratmayacağını düşünüyorum, o zamanlar ağzımız açık izliyorduk ama.

P.S: The Butcher'a gelince haber ver.

40. sayıda yazdığın "Dünyayı Kurtaran Oyun" metninde eğitimle ilgili yazdıkların tam olarak aklımdaki düşünceleri yansıtmış. Size abi diyebilir miyim? [çoktan dedim kimseye söyleme] Ayrıca 99999 "Rep" verdim haberin olsun. Bu arada orada yazdıklarının gerçekleşebilmesi için gerçekten bir umut var mı? (Güzel cümle oldu gibi, sanki, kanımca vb.)
Giriş yazımdaki karamsarlığın aksine umut var elbette, daima var. Fakat malumunuz, dünya kendi kendini kurtaracak değil. Dosya konusu ilginizi çektiyse, internette "gamification" adı altında aramalar yaparak daha fazla bilgiye ulaşabilirsiniz. Okuyalım, öğrenelim, paylaşalım. "Dünyayı sen mi kurtaracaksın?" diye soran olursa da şöyle diyelim: "Aklında bir başkası mı var?"

"Fizik kanunları varil için geçerli ama ahşap sandalyenin ateş etmekle kırılmaması ne demek oluyor?"

Şu sıralar PlayStation 3 almayı planlıyorum ama bağlayacak adamakıllı TV yok. Monitöre bağlayayım diyorum, benim monitör de HDCP'yi desteklemiyor. Ondan sonracuma ben şimdi gidip alacağım PS3'ü adamlar bana inat PS4 çıkaracaklar, adalet mi bu? Hele şu PS3'e, Xbox 360'a özel oyun yapıyorlar ya (Red Dead Redemption, God of War III, InFamous vb.) kıl oluyorum kıl.
Cuma deyince aklıma geldi; çok sevdiğim bir şairden alıntı yapmak isterim:
Bugün günlerden cuma.
Dün perşembeydi.
Yarın cumartesi ve ardından pazar geliyor.
Dilerim bu haftasonu hiç bitmez.

Şair burada Justin Bieber'a seslenmiş. Soruna dönecek olursak, PS4'ün çıkmasına rahat iki sene var. PS3 almak için kötü bir zaman değil şu an, güzel de bir indirim yakalarsan oh ne âlâ Mualla. Televizyon/monitör konusundaysa bir şey diyemeyeceğim; evde maddi güç kimin elindeyse (Peder Bank?) ona başvurman gerekiyor.

Haa bu arada henüz hangi bölüm (güya artık ders seçecekmişiz) seçeceğime de karar veremedim (lise 1. sınıfım). Bilgisayar mühendisi olmak gibi bir hayalim var ama sayısal girip de çıkamamak var. Ayrıca oyunculuk konusunda bayağı iyiy(miş)im. Ama onda da sırtının yere gelmesi gibi bir durum var. Malum her artist filmlerde, dizilerde oynayamıyor. Bari gideyim sizin gibi oyun veya bilgisayar dergisinde bir yazar olayım diyorum (potansiyel de var diye düşünüyorum).
Di mi, hiçbir şey olamazsak oyun dergisinde yazar oluruz (: Bölüm seçimi konusunda sana tavsiyem ailenin, arkadaşlarının ve toplumun senden beklentileri doğrultusunda karar verme, ama tavsiyelerini gözden geçir. Hayattaki önceliklerinin neler olması gerektiğini iyi düşün, yapmak istediklerini ve yapabileceklerini değerlendir. Kuantum şaklabanlıklarına kanıp da bir şeyi çok istersen elde edebileceğine inanarak boşa harcama zamanını. Çalış. Daha çok çalış. Kendini geliştirmeye bak. Önüne çıkan fırsatları iyi değerlendir, çıkmıyorsa da kendi fırsatını kendin yarat.

Ama onun için de adımı duyurmam gerekiyor. Yani kısaca benim kısa yoldan para falan kazanmam mümkün değil. Şu an için aklımda minik bir plan var. O da bilgisayar mühendisliği okuyup o arada bol bol oyunlar

hakkında metinler falan yazmak. Kim bilir belki adımı falan duyan olur da bir şekilde herhangi bir dergide yazar olurum. Bu hayal gerçekleşir mi bir gün? Ne dersin? =)
Oyun yapımına ilgi duyuyorsan bilgisayar mühendisliği iyi bir tercih olabilir, ama yazar olmak için böyle bir gereksinim yok. Misal, bizim dergide bilgisayar mühendisliği okuyan kimse yok yamulmuyorsam. Hatta daha iyi yazmak istiyorsan sayılardan çok kelimelerle haşır neşir olmak adına sosyal bir bölüm de tercih edebilirsin.

Bak ben neyden bahsetmeyi unuttum. Sevgili platonik sevdiceğimden =) Kendisi beni tanımıyor + başka bir okulda. Son iki ay içinde gidip tanışmayı düşünüyorum ama dur bakalım işin sonu ne olacak. Eğer hayırlı olursa sana bir mektup daha fırlatıveririm.
Ahmet, Fatma'yı seviyooo! Bildim mi ismini, bildim mi?! Tüh.

Anlayacağın değişik duygular içerisindeyim. Öğrencilik zor meslek, en azından şimdilik bana öyle görünüyor. Belki bir gün Oyungezer'de yazar falan olup o ofisteki havadan ben de teneffüs ederim.
Déjà vu? Hangi katta/odada olduğuna göre değişiyor gerçi ama ofis havasını içine çeken ciğerlerin pek bayram etmediğini söyleyebilirim.

Ama emin ol gün gelecek sizin mekanı ziyaret edeceğim. Belki yazar olarak belki öğrenci olarak =) O zamana kadar kendine iyi bak. Bilgisayar oyunlarına kendini fazla kaptırma =) Biraz uzun oldu sankim inşallah cevaplarsın da biraz muhabbet etmiş oluruz. Eğer yayınlarsan evine gelir karşılıklı konuşuruz sınır yok anlayacağın =)
Ahmet Kahvecioğlu

İleriye atlamalı bu mektubun için teşekkürler Ahmet. Umarım hayatta kendi yolunu bulur ve sonunda vardığın yerden memnun olursun. Hiç olmadı bizim ofise gelirsin işte (:


İşte şimdi tatmin oldum.

KALK VE KÜLLERİ KOKLA

Merhaba Eren abi. Yolum yine buraya düştü, umarım müsaitsindir ve keyfin yerindedir. Zira uzun bir mesaj seni bekliyor olacak. Resmen içimi kusacağım çünkü.
Kusmak deyince aklıma geldi, size otobüste geçen bir anımı anlatayım... Durun, nereye kaçıyorsunuz! :O

1- Temmuzda 20 olacağım. Geriye dönüp baktığımda eskisi kadar eğlenemediğimi düşünmeye başladım. Oyunlar, filmler, mizah dergileri... Adını sen koy. Bu niye böyle oldu?
Sebebi doyumsuzluk ya da beklentilerinin yükselişi olabileceği gibi, ilgi alanlarının veya önceliklerinin başka yönlere kayması da olabilir. "Eskisi kadar" eğlenememeyi fazla kafanıza takmayın derim ben. Eğlenmeye mi geldik bu dünyaya? (Çok sıkıcı bir insan olduğumu söylemiş miydim?) Hem bakın, stres kelliğe yol açıyor. Ama stres yapmamaya çalışmak da sizi strese sokuyor, dolayısıyla hepimiz günün birinde kel kalacağız.

2- Steam hesabın nedir? Eğer ortak oynadığımız oyunlar olursa biraz yenmek eğlenceli olabilir :D
Multi oynamıyorum pek. Pek değil hatta, hiç. Co-op *Portal 2* oynamak isteyen varsa olabilir ama. En iyisi mi şuraya buyurun siz: steamcommunity.com/groups/oyungezer

3- Bende Oyungezer'in eski sayılarının olmaması yüzünden yaşadığım küçük bir sorun var.
Yaşasın eski sayı sipariş formu!

Varsayalım, 2009 Mart sayısı bende yok ve bu ayda incelemesi yapılmış bir oyun gördüm. Her ne kadar internetten incelemelere baksam da değip değmeyeceğine emin olamıyorum. Belki de siz yabancı yazarlara nazaran daha yakın olduğunuz içindir. Ne kadar iyi olduğunuzu ise siz daha iyi biliyorsunuzdur.
Bunu mu demek istediniz? *güvenilirlik* En iyi 1 sonuç gösterildi.

Oyungezer Online
Aylık oyun dergisi. Derginin tanıtımı ve okuyucu forumları.
oyungezer.com.tr/ - Önbellek

4- Konuyla alakalı olarak, imkanın olsaydı Türkiye dışında hangi ülkede oyun yazarı olmak isterdin?
Hımm, zor bir soru... İngiltere, İsveç gibi bir Avrupa ülkesi ya da Japonya, belki? Nerede yaşamak isterdin sorusunun cevabı oldu bu gerçi.

5- Oyun dünyasında yaşadığım en büyük sıkıntı elbette ki istediğim oyunları elde edememek. Malum, ekonomik özgürlüğümü kazanmış sayılmadığımdan kredi kartıyla Super Meat Boy'u satın alma şansım olmadı. Anca videolarını (Sinan abi daha çok video yapsın) izliyorum. E kutulu da satılmıyor bu oyun? Parası sorun değil ama o yol tıkalı benim için. Bir diğer sıkıntım da bazı oyunların bilgisayarlara çıkmamasıdır. Şaka gibi geliyor bazen. Sen Condemned 1'i bilgisayara çıkarırken iyi ama 2. oyun yok ortada? Alan Wake de ayrı bir muamma. Oyun yeterince satmamış diyorlar, satmaz tabii ki. Megaman 9 ve 10 da hayal benim için. Sadece gelecek olursam zaten bu oyunlar çıkalı zaman geçti. Zaten geride kaldım, oynama şansım olsa bile geç kalmış olabileceğim.
Emin olmamakla beraber, bir aile büyüğünün adına çıkartacağı ek kart aracılığıyla internetten alışveriş yapabilirsin sanıyorum. Kartın limitini onlar belirleyeceği için fazla harcama yapman da bir sorun olmayacaktır. Bunu bir araştır dilersen.



Oyungezer ofisine bahar gelir...

6- Geçen ay oyunlardaki mantık hatalarından bahsetmiştim, pardon edememiştim. Bu sefer edicem ama.

A- Fizik motorunun gelişigüzel kullanılması. Fizik kanunları varil için geçerli ama ahşap sandalyeye ateş etmekle kırılmaması ne demek oluyor?
Bu şekilde düşünürsek sonu gelmez ama. O parçalanıyor da bu niye parçalanmıyor derken en sonunda atomu parçalayacak, yetmeyecek çekirdeğinin derinliklerine inip kuarklarını inceleyecek, o da yetmeyecek Higgs bozonunu bulmak için 27 kilometre uzunluğunda bir parçacık hızlandırıcı inşa edeceğizdir. Mantıklı aslında, yapalım biz bunu!

B- Hazır sen Nisan sayısında konuyu belirtmişken, dem vurmak istediğim bir diğer konu yapay zeka. Allah aşkına 2011 yılındayız hâlâ yapay zekası yerlerde sürünen oyunlar var. Yeterince ilerleme olmaması garip. Bunun bir okulu, eğitimi yok mu? Neden bu kadar zor?
Lisansüstü eğitimi vardır mutlaka ama oyunlardaki uygulaması daha çok tecrübeye dayanıyor sanırım. Tecrübesiz bir ekibin başarısız bir yapay zekâ ortaya koyması normal bir durum. Diğer yandan zorluk seviyesi de yapay zekânın geliştirilmesi önünde bir engel teşkil ediyor aslında. Basite indirgemek adına bir tic-tac-toe oyunu düşünün. Rahatlıkla "zeki" bir yapay zekâ hazırlayabilirsiniz bu oyun için, ama en iyi ihtimalle berabere kalabildiğiniz bir oyunu kimse oynamak istemeyecektir.

C- Cesetlerin kaybolması. Tamam, oyunlar gerçek değillerdir ve gerçekçi olmak zorunluluğu da taşımazlar. Ama öldürdüğüm bir adamın 30 saniye sonra yok olmasının bir açıklaması yok. Halbuki o adam fizik kurallarına uygun düşmüştü yere. Biliyorum işlemciden falan tasarruf edilsin diye böyle oluyor ama en azından seçme şansı verilsin bana.
Sebebi aynen tahmin ettiğin gibi; cesetler biriktikçe işlemciye ve/veya ekran kartına binen yük artıyor. Daha akıcı bir oynanış sağlamak adına, bu cesetler belirli bir süre sonra veya aramızda belirli bir mesafe varken görüş alanımızdan çıktıklarında ortadan kaldırılıyor. Bazı oyunlarda bu konuda bir ayar yapma şansı veriliyor oyuncuya, bazılarında verilmiyor. Eskiden daha sık veriliyordu sanki.

Life Hacker

Şu posterlerde kıvrılma izini göstermemek için bir formül var mı? Bilen paylaşsın çünkü halının altına koymak pek işe yaramıyor sanki.
Mert Yiğitbaşı

Ütüleyin.



Çok ciddiyim, ütüleyin. Posteri arka yüzü üste gelecek şekilde düz bir zemine serin, üzerine ısıyı kısmen geçirecek kalınlıkta bir bez örtün. Ütünün sıcaklık ayarını en düşüğe getirin ve ütüleyin.

***Protip:* Ütünün fişini takılı unutmayın.**

7- Bu sansür uygulaması daha ne kadar devam edecek? Bazen başımı alıp gidesim geliyor. Kendi bloguma giremiyorum ya! Her ay giremediğim yeni siteler buluyorum. Yürüyüş yapmak nafile, abartırsak dayak yeme ihtimalimiz var. İlla AİHM'nin kapısını mı çalmalıyız?
BTK uzun süredir bu konuda bir açıklama yapmıyor ama engelliweb.com'a göre şu an 12075 adet erişime engellenen site var Türkiye'de. TİB ise pişkinlikle, "internet sitelerindeki zararlı içeriklerin kaldırılmasına yönelik 3,5 yılda toplam 62 bin işlem yürüttüklerini" söylüyor. İyi haber, yakında bu yasaklamalar sona erecek. Kötü haber, artık önümüze engel koymak için mahkeme kararı çıkarmalarına gerek kalmayacak, çünkü internette filtre devri başlayacak. İnternet servis sağlayıcılarının bize dört farklı seçenek (standart, çocuk, aile, yurtiçi) altında sunacakları filtrelenecek siteler listesini BTK kafasına göre düzenleyebilecek ve bu düzenlemeleri kamuoyuna açıklamaları da gerekmeyecek. Durum vahim, adamlar sansür altyapısı kuruyorlar resmen.

Sesimizi çıkaracağız elbette ama bir yandan da bu zihniyeti değiştirmek için uğraşacağız. Geçtiğimiz ay Okan Bayülgen'in programında da tartışıldı, belki izlemişsinizdir. Mert programa katıldıktan sonra tartışmanın seyrini değiştirdi, hatta seviyesini yükseltti resmen. İzlemediyseniz kayıtlarını internette (eh) bulabilirsiniz. Şu vakit artık internetin zararlarını değil, bilgi paylaşımının ve ifade özgürlüğünün önündeki engelleri nasıl kaldırabileceğimizi, bilgi kirliliğinin nasıl önüne geçebileceğimizi, telif hakkıyla ilgili yasaların internet çağında ne derece geçerli olduğunu ve benzeri konuları tartışıyor olmamız lazım bizim. İnterneti tanıyan, anlayan birilerinin olması gerek başımızda, onu "helal"leştirmeye çalışanların değil.

8- Senelerdir oyunların çoğu öldürmek, yaralamak üzerine kurulu. Dirilttiğimiz, iyileştirdiğimiz ya da doğurduğumuz (?) oyunlar yok mu?
Harika bir soru bu! Biraz zaman tanıyayım, cevabını siz de düşünün bu arada... Düşündünüz mü? Aklınıza hiç böyle bir oyun geldi mi? Gelmediyse üzülmeyin, benim de gelmedi. Geldiyse ne güzel, bana da söyleyin. Söylemeden önce bu oyunun ne kadar sattığını ve yapımcı firmasının akıbetini de öğrenin. İnsanların oyunlardan ne beklediği, bir oyunu nelerin sattırdığı belli. Aksi üzerine oyunlar kurduğunuzda satmıyor. Almıyoruz daha doğrusu, suçu öteki insanlara atmanın alemi yok. *(Ama hakkını da yemeyelim, Trauma Center gibi cerrahi oyunlar özellikle Wii ve DS'te gayet güzel ilgi görüyor. -Serp.) (Yok dememiştim ben zaten, aklıma gelmedi demiştim. -Eren /kıvır)*

9- Oyunlarda cinselliğin şiddete oranla daha çok göze batması niye peki?
Oyunlara özgü bir durum değil bu, tabular hayatın her alanında karşımıza çıkıyor. Anlam vermek sahiden güç, değil mi? On altı yaşına geldiğimizde insan öldürebiliyoruz, ama insan yapamıyoruz. Tuhaf şey.

Sen nasıl hissedersin bilmem abi bir nebze kendimi rahatlamış hissediyorum. Kendinize iyi bakın :)
Alp Pektaş

Sinirlerim tepeme çıktı! Şaka şaka, ben de biraz rahatladım şimdi (: Teşekkürler Alp, yolun düşerse yine uğra mutlaka.

KONNICHIWA!

Merhabalar sevgili Oyungezer ailesi ve Eren Abi. Watashi wa anata ga daisuki desu! (Hepiciğinizi çok seviyorum!(:)
Kochira koso! Nasıl? Japonca biliyormuşum izlenimi yaratmayı başardım mı? Ben de animelerden öğrendiğim kadar biliyorum ne yazık ki, henüz doğru düzgün öğrenmek nasip olmadı. Ühü.

Bu ayki sayınızda Japonya'daki felakete karşı duyarsız kalmadığınızı görmek beni çok sevindirdi. Editörün Günlüğü'nde arka planda kullandığınız resim de pek güzeldi, bir yerden bulsam da Facebook'ta profil resmi yapsam diyorum :D
Buyrunuz: imgur.com/i56ff

Neyse uzatmadan sorularıma geçeyim. (Maili kısa tutarak dergide yayınlanma ihtimalini artırdığımı düşünüyorum. Umarım yanılmıyorumdur. Yoksa yanılıyor muyum? Sen ne dersin Eren abi?)
Ya yanılıyorsan? Hepimiz yanılıyor olabiliriz. Önemli olan, yersiz bir özgüvenin esiri olmamak. Bilmiyorsak bilmiyorum, emin değilsek değilim diyebilmek. Lakin yanılmıyorsun. Bir mektubun yayımlanma olasılığı uzunluğuyla ters, içeriğinin özlüğü ve özgünlüğüyle doğru orantılı Posta İdaresi'nde.

Nisan sayısının kapağının kenarında (zincirleme isim tamlaması) Japonca bir şey yazıyordu. Acaba o yazan şey ne? Ve kim tarafından yazılmış? Siz de benim gibi dergide Japon ajanlar olduğundan şüpheleniyor musunuz?
"Nihon no hisaisha no minasama ni, tsutsushinde omimai moushi agemasu." yani "Japonya felaketzedelerine, en içten şekilde geçmiş olsun dileklerimizi iletiyoruz." yazıyordu derginin sırtında. Kawaii koneko-chan var dergide bir tane, o yazdı ^^

Dergideki Shogun 2 incelemesini okudum da savaş oyunlarını sevmememe rağmen çok hoşuma gitti. Bana da Shogun 2 gibi Japon kültürünü (mümkünse tarihini de) yansıtan, oyunun içinde yere düşen sakuraları falan görebileceğim bir RYO önerebilir misin?
Persona serisi tam aradığın gibi ama PS2 ve PSP sürümleri var sadece, sana uyar mı bilemiyorum. Hazır anime de seviyorsun, görsel roman okumaya ne dersin? Alıştığımız oyunlardan farklı bir yapıya sahipler ama Japon kültürünü onlardan daha iyi yansıtan başka oyun bulamazsın, söyleyeyim. Ben oyun oynadığımdan çok görsel roman okuyorum, onu da ekleyeyim.

Son olarak İpek ablanın sayfasına bayılıyorum. O sayfada gözüm var. İleride çırak falan almaya karar verirse haberim olsun. LYS'den sonra boşum, istediği zaman bana ulaşabilir.
Pekala, biz sizi arayacağız (:

Hadi Eren abi kendine iyi bak. Görüşürüz. (Bakarsın elimde kek, börek OGZ ofisine uğrarım bir ara(:)
Sinem Özen
Bento isteriz!

Not: Kediler konusunda tecrübeliyimdir. Başa çıkamazsanız Puri Puri'nin yavrularından birkaçını

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr.** Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Gönderdiğiniz her mektup için sağ cebimden sol cebime 10 TL bağışlayacağım!

Neden?

Bildiğiniz üzere artık her ay belirli bir konuyu ele alıyoruz Posta İdaresi'nde. Belirlenen konu hakkında yazmak zorunlu değil elbet, her zaman olduğu gibi aklınıza ne eserse onu yazmaya devam edebilirsiniz. Araya bu konu hakkındaki fikirlerinizi de (bu ay yapay zekâ konusunda olduğu gibi) sıkıştırsanız yeter. Önümüzdeki ay için size bir sorumuz var: Niçin oyun oynuyoruz? Siz niçin oynuyorsunuz? Başkaları niçin oynuyor? Yazın, gönderin.

Gezenti

Eyüb Canlı



Eyüb'ün yolu bir konferans için gittiği Guangzhou şehrinden geçiyor, geçerken Hong Kong'a da uğramayı ihmal etmiyor. Sonuç: Oyungezer Çin'de de olsa gidip alınız.



Einstein yaşasaydı şimdi $|44\sqrt{9}|$ yaşında olurdu.

"Evren sürekli genişliyormuş ya, zamanda yolculuk da gerçek olabilir dersek, o zaman genişleme nedeninin, geçen zamanın uzayda birikmesi olduğunu söyleyebilir miyiz?"

gönderebilirsiniz. (:
Derginin yanında kedi yavrusu vererek oyun dergiciliğindeki promosyon çılgınlığına son noktayı biz koymayı planlıyorduk halbuki. Kedi sayılmaz ama bir adet Kyubey hediye ediyorum sana, güle güle kullan: ／人◕ ‿‿ ◕人＼

ÖZEL RÖLÖTÖVÖTÖ

He hey, Eren abi,
Höt döt, Semih.

1- Ekonomik krize bir çözüm buldum ben; para basılan matbaalar var di mi? Yani bunlar yasal. E, asgari ücreti bin lira falan yapsınlar işte. "Para mı basıyoruz biz?" diyemezler di mi! (di mi, di mi, heyecan yaptım birden :)
Ne kadar çok para basarsak paranın değeri ve dolayısıyla da alım gücü düşüyor ne yazık ki. Piyasada hiçbir zaman sahip olduğumuz(u sandığımız) kadar para yok zaten. Dünyaya borçlu geliyor, daha da fazla borçlanıp gidiyoruz işte. (Evet efendim, ciddiye alıp cevapladım. Var mı bir diyeceğin? =)

2- Evren sürekli genişliyormuş ya, zamanda yolculuk da gerçek olabilir dersek, o zaman genişleme nedeninin, geçen zamanın uzayda birikmesi olduğunu söyleyebilir miyiz?
Bilimsel anlamıyla zaman ölçülebilirliğiyle tanımlanan ve kütle ya da elektriksel yük gibi çokluk belirten bir kavram, madde ya da enerji gibi varlık belirten bir kavram değil. Evrenin genişliyor olmasının sebebi zaman içerisinde görünürdeki ilerleyişimizle ortak bir sebebe dayanıyor, biri bir diğerinin sebebi ya da sonucu değil yani. Yine de doğru iz üzerinde olduğunu söylemek yanlış olmaz, zira özel görelilik kuramı vasıtasıyla biliyoruz ki uzay ile zamanı bir arada düşünmek pek çok derde çare oluyor.

Zamanda yolculuk gerçek olabilir elbet, hatta zamanda ileri gitmek teorik olarak gayet mümkün. Örneğin ışık hızına yakın bir hızda uzayda birkaç yıl boyunca yolculuk yapıp Dünya'ya geri döndüğümüzde, bu sırada Dünya'da binlerce yıl geçmiş olduğunu görüyoruz. Aynı durum kütleçekimi bakımından çok kuvvetli bir cismin, örneğin bir kara deliğin yakınlarında zaman geçirdiğimizde de karşımıza çıkıyor. Zamanda geriye gitmekse hem fiziksel imkânsızlıklar (ışık hızından hızlı yolculuk) hem de içine düştüğümüz paradokslar (geçmişteki kendini öldürmek) sebebiyle henüz mümkün görünmüyor.
Ha zamanda yolculuk zor iş diyoruz da uzayda yolculuk bile yeterince zor şu an için. Diğer galaksiler bir yana, Güneş'ten sonra bize en yakın ikinci yıldız olan Proxima Centauri bile 4,2 ışık yılı uzaklıkta. Diğer bir deyişle ışık hızıyla yolculuk yapsak bile oraya varmamız dört yıldan uzun sürüyor. Ve evet, uzay büyük bir yer. Bakarsın hem uzayda hem de zamanda yolculuğa ortak bir çözüm buluruz ileride. Hatta bakarsın sen bulursun bir tane.

3- Bir de reklam fikrim var: Çocuk, boyunun uzamamasından şikayetçidir; babası da ona basketbol oynamasını söyler. Bunun üzerine bir gün babası çocuğunun basketbolu PS3'te oynadığını görür ve ona Move hediye eder! Nasıl?
Benim daha iyi bir fikrim var: 7 SANTIM DAHA UZUN OLDUGUNU HAYAL EDIN. AMERIKADAN ITHAL RESMI ONAYLI MILYONLARIN TERCIHI-- Pardon, mektuplar karıştı yine.

4- Yapay Zekâ filmi güzeldi. Filmi güzel yapan da çocuğun duygularının olmasıydı.
Animelerden hoşlanıyor musun bilmiyorum ama Eve no Jikan (Time of Eve) adlı altı bölümlük seriyi (ya da aynı adlı filmini) izlemeni öneririm. Yapay zekâ ve duygularla ilgili en güzel seyirlerden biriydi benim için.

5- A.I., oyunlarda insan zekâsından daha mantıklı kararlar verebilir, çünkü psikolojik faktör yok (FIFA oyunlarından birinde vardı galiba moral düzeyi, tam hatırlayamıyorum ne kadar işe yaradığını). Şu anki durum gayet iyi olsa da (bkz. Crysis 2) ben, yanındaki arkadaşını öldürdüğümde bana şuursuzca saldıracak, son dakikada galibiyet golünü atıca formasını çıkartacak (hangi oyun bu yaa!) karakterler istiyorum.
Bir de şu açıdan düşünelim: Eğer oyunlardaki yapay zekâlar yeterince gerçekçi olsaydı ve gerçek bir insanınkinden ayırt edilemez davranışlar sergileseydi (bkz. Turing testi), multiplayer oyunlara gerek kalır mıydı? Bu da benden size bir soru olsun.



Buna karşılık ben de şunu öneriyorum: Turkish Hospitality!

İyi çalışmalar... Semih "goyungezer" Etiğ
Çalışıp duruyoruz işte. Çalış, köle! Yine yaz, Semih!

NOTHING IS TRUE, EVERYTHING IS PERMITTED

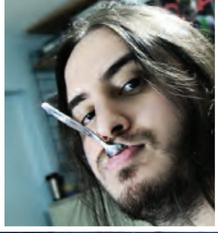
İlk olarak iyi günler-akşamlar-geceler. Nasılsın? İyi misin? İşler nasıl?
Çok şükür abi, çok şükür.
Hee iyi güzel. Ben de iyiyim işte. İş, güç, okul, vize uğraşıp duruyoruz işte.
En güzeli abi, en güzeli.
Girişimizi yaptıktan sonra aklıma takılan o enfes soruyu sorabilirim. Ben bu Assassin's Creed çıktığından beri çok abartılı bir şekilde hayranıyım bu üçlemenin. Hatta Hasan Sabbah'ıdır, Rodrigo Borgia'sıdır hepsinin kitaplarını, ansiklopedik bilgilerini yaladım yuttum (isteyenlere tavsiye olaraktan "Fedailerin Kalesi Alamut" kitabını okuyabilirler, bence oyun direkt bu kitaptan bakılarak yapıldı).
Aslına bakarsan evet, doğrudan Jade Raymond da bir röportajında söylemişti Alamut'tan esinlendiklerini.

Neyse efendim bu Assassin's Creed Brotherhood çıkınca (yurtta kaldığım için konsolum yok, PC kullanıcısıyım yani) çok sevindim, hayatımda ilk defa Edition halinde bir oyun aldım kurdum dizüstü bilgisayarıma. Ama gelgelelim ki o ne kötü bir grafiktir, atın kuyruğu falan kare şeklinde. Yani anlayacağınız bilgisayarımın grafik kartı yetmedi, DX11 desteklemiyor zaten. Benim size soruma gelecek olursak en nihayetinde; ben Samsung R522-JS01 marka dizüstü bilgisayar kullanıyorum. ATI Radeon HD 4650 grafik kartı mevcut, acaba ben bunu yükseltebilir miyim? Olumlu cevap verirseniz ne ala ama olumsuz cevap verirseniz okuduktan bir gün sonra satışa çıkartıyorum bilgisayarı.
Dizüstü bilgisayarların da ekran kartını değiştirmek mümkün, ama masaüstü bilgisayarlardaki gibi kolay ve de güvenli bir iş değil ne yazık ki. Kısacası hiç bulaşmamanı tavsiye ederim. Eğer imkanın varsa, bilgisayarını yenilemek için güzel bir bahane olacaktır.

Sorularımın yayınlanıp sevinmem dileğiyle bir esnafı terk edermişçesine "hayırlı işler" diliyorum.
Oğuzhan Keyifli

O halde ben de bir esnafmışçasına indiriyorum kepenkleri. Önümüzdeki ay yine buradayız, bekleriz.
-Pablo Diego Jose Francisco de Hora Juan Novecino Maria de Los Remedios Siburiano Critiano de la Santeshima Trinidado Luis Picasso (ya da kısaca, Eren Okka)

PIXEL



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ
Blind Guardian, Deep Purple, Dark Tranquillity, Marty Friedman (MEGADEEEEATH) konserlerinde kafa sallanır. **Incubus** ve **Dredg**'in son albümleri mutlaka dinlenir. **Scream 4**'e koşarak gidilir, izlenir!

MAME

Kimileri destekler, kimileri desteklemez, orasına lafım yok ama emülatör yapan ve onları destekleyen herkesi seviyorum! Özellikle de MAME'i. Bir süredir mola vermiştim emülatör ortamlarına ama madem Mortal Kombat döndü, biraz nostalji yapayım diye Mortal Kombat 1-2-3'e sardırayım dedim tekrardan. Gördüm ki emülatörler bile inanılmaz gelişmiş. Konfor süper. Çeşitli hack'ler ile oyunların en ufak ayrıntısına kadar giriliyor. Neyse, nostaljimi yaptım, günümüze geri döndüm ve incelememi de yazdım. Yazıda bahsetmediğim şeyse bundan 15 yıl önce bana üçüncü kez Mega Drive aldıran oyundu Mortal Kombat 3 Ultimate. Ondan önce iki kez yaktığım MD sonrası ailem "bir daha asla" demişti. İnanmıştım ama Eminönü'nde Jax'in o dev ayağıyla Fatality'sini yapmasını görünce cama yapışıp "benim olacaksın" yemini etmiştim.

Haftalarca harçlık biriktirip gizlice MD ve MK'yı alıp arkadaşta sabahlamıştım. Arcade salonundaki MKII bilgisi bile az kalınca soluğu diğer çocukların yanında aldım. Ultimate üzerine o kadar çok dedikodu vardı ki, anlatamam. "Abi Raiden'ın mezarının önündeki rakamı en başta girince mezardan Raiden hortluyormuş ama yenilmezmiş" en efsane olanıydı! Ha, bir de Smoke ile oynayanı dövüyor, Rain'e tapıyorduk! Bugün NetherRealm güzel bir geri dönüş yapmış olabilir ama o zamanlar devrim yapıyorlardı kesinlikle!

Havalardan mıdır, genlerimden midir nedir, artık bu tip "geçmişe dönüşler" hüzün veriyor. Ama sanırım sadece şu aralar. Bir şarkı, bir fotoğraf, hatta bir filmden kare bile gözlerimin dalmasına (dolmasına değil) yeterli oluyor. Bazen tadından bırakmak lazım galiba. Bazı şeyleri.

ATARİ SEVEN IPHONE'CU!



iPhone'da oyun oynamayı sevmeyen var mı? Yok mu? Biz de öyle tahmin etmiştik. Elbette bunun ilk nedeni *Angry Birds* olabilir, ona lafımız yok, ama haberimiz daha eski kafa mobil oyunculara hitap ediyor. Atari'nin DS'e Kasım 2010'da çıkardığı **Greatest Hits Vol 1** paketinin benzeri iPhone'a da gelmiş bulunuyor. Bu pakette 100 kadar klasikleşmiş Atari oyunu bulunuyor. Pong, Quadrun, Haunted House, Asteroids, Yars' Revenge, Circus Atari, ReapSports serisi ve daha neler neler. Dilerseniz dörtlü oyun paketlerini 1 dolara, dilerseniz de hepsini 15 dolara satın alabiliyorsunuz (hepsini alın!). Unutmadan belirtelim; Warlords, Breakout gibi eşli oyunlar için bluetooth desteğiyle multiplayer oynayabiliyorsunuz bu tip oyunları. Bir ay idare eder sizi bu paket, bizden söylemesi!



SEVİNME SIRASI PC OYUNCULARINDA

Geçtiğimiz aylarda **Super Street Fighter IV: Arcade Edition**'ın konsollara da gelebileceği haberini vermiştik. Nisan ayındaki Captivate etkinliğinde bu haber doğrulandı ve Arcade Edition indirilebilir olarak hem PS3'e hem de Xbox 360'a 7 Haziran'da geliyor (15 dolar). Kutulu isteyenler ise 24 Haziran'ı beklemek durumunda. Güzel haberse, Arcade Edition ve ona dahil ne varsa, tüm içeriğin PC oyuncularına da sunulacak olması. Başımız kel mi diye soran PC kullanıcıları böylelikle son model bir Street Fighter'a sahip olabilecek. Oni ve Evil Ryu dahil dört yeni karakter, yeni dövüşçü dengelemeleri ve gelişmiş Replay Channel özellikleri bu DLC'nin ilk göze çarpanları; devamı da var.



CHRONO TRIGGER İLK KEZ AVRUPA'DA!

Pek çok oyuncunun hayatında oynadığı en iyi RYO olan Chrono Cross, Japonya PSN'inde hayranlarıyla buluşmuşken, Avrupalı oyuncular da Virtual Console'da **Chrono Trigger**'ın tadına bakmaya hazırlanıyor (9$). Belki de siz bu satırları okurken çıkmış olacak oyun. SNES oyunu olan CT, böylelikle ilk kez Avrupa'da gözükmüş olacak ama biz tatminsiz insanlar olarak bunun PSN halini de istiyoruz!

SNATCHER?

Hideo Kojima.Geçtiğimiz haftalarda.Twitter.Sayfasında.Eski oyunu olan. Snatcher'ı.Tozlu raflarından.İndirdiğini.Açıkladı.Hem de.Bir proje.İçin!Bu da.Oyun basınında.Yeni bir Snatcher oyunu.Veya.Yeniden yapım.Dedikodusunu.Ortaya çıkardı.Heyecanlandık.Ve böyle konuşur.Olduk.Biz de.Anlamadık.Stop.

SUPER MARIO

ALL STARS 25TH ANNIVERSARY LIMITED EDITION

DİYELİM Kİ İLK KEZ SÜPER MARIO ADINI DUYUYORSUNUZ...

-VOLKAN TURAN



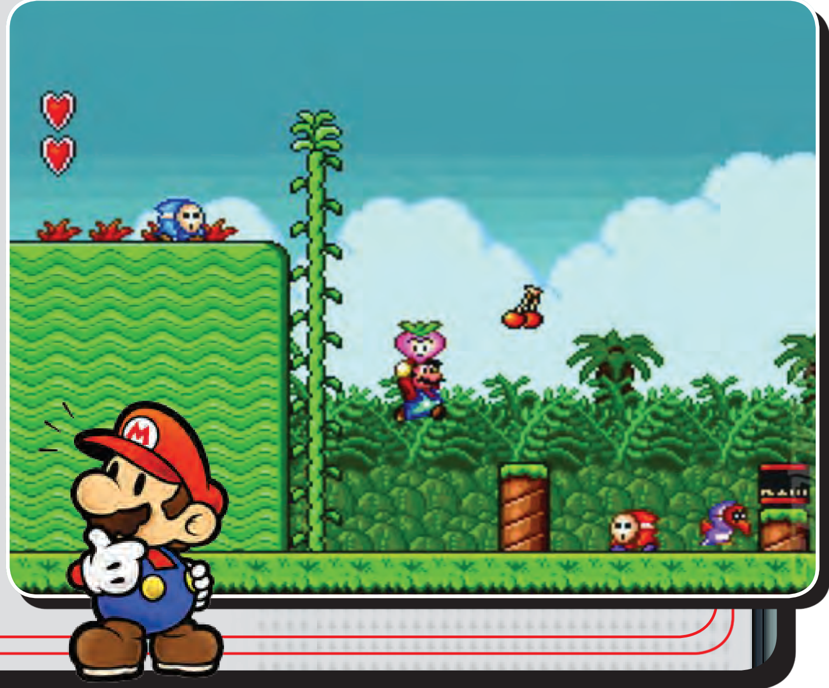
Ünlü muslukçumuz Mario, bildiğiniz gibi 25 yaşında. Şüphesiz oyun dünyasının mihenk taşı ve en büyük ikonlarından biri. Hal böyle olunca da Nintendo 10-15-20-25 gibi yaş dönemlerinde Mario için pek çok paket piyasaya çıkarıyor. 25. yıl hatrına çıkan bu paket, özünde ticari bir hareketten öte değil.

"Neden?" diye soran olursa, paketin içerisinde bulunan *Super Mario Bros 1-2-3* ve *The Lost Levels* oyunları, 1993'te *Super Mario All-Stars* olarak zaten çıkmıştı. Toplasanız 15MB'ı geçmeyecek olan dört oyun için, bu paket sınırlarında hiçbir yeni piksel bulunmuyor. 18 yıl sonra hortlayan bu dörtlü oyun paketine, isteyenler zaten Virtua Console'dan teker teker oyunları satın alarak daha ucuza sahip olabiliyor zaten. Ama bir koleksiyoneri hiçbir şey durduramaz tabii.

Nintendo'nun yaptığı en büyük hoşluk, "1985-2010" arasında çıkan Mario oyunlarının 32 sayfalık tarihçesini de pakete dahil etmesi olmuş. Oyunların yapılış hikâyeleri, esinlenmeler, pek çok anektodlar... Ama buradaki hiçbir bilgi kitapçığa özel değil, Google'layınca çok daha fazlasına ulaşıyorsunuz zaten. Bir diğer ek hizmet de müzik CD'si. Klasik Mario temaları bulunuyor bu CD'de ve fakat burada da özel bir içerik yok.

Ne kadar sıkı bir Mario hayranı olduğunuza bağlı olarak bu paketi ya tam bir savurganlık ya da bir arzu nesnesi olarak görebilirsiniz. Biz mi? Biz hâlâ hastasıyız sırma bıyıklı prenses delisinin ama kutusuna baktıkça mutlu olmayacaksanız da paranızı cebinizde tutun diyoruz. Çünkü bu sayfalarda o parayı harcatacak başka önerilerimiz de var!





PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



ONE SINGLE LIFE

Reenkarnasyona inanır mısınız?

İşte size ücretsiz bir iPhone oyunu. Hem de en zorundan ve streslisinden. Bu oyunda tek canınız var. On bölüm boyunca ölmeniz muhtemel pek çok platformdan geçiyorsunuz ve eğer bir kere ölürseniz de bir daha oyunu asla oynayamıyorsunuz cihazınızda! Evet, bu bilinçle başladığınız zaman, her an ölebileceğiniz korkusu içinizi kaplıyor ve aşırı gerilerek parmak uçlarınıza kadar terleyebiliyorsunuz. Tehlikeli platformlara gelmeden önce oyun bir de utanmadan ölme ihtimalinizin yüzde kaç olduğunu gözünüze sokup iyice geriyor sizi. Ve nihayetinde ölünce de bir daha oynayamıyorsunuz! Şöyle bir PS3 oyunu yapsalar ya!

http://bit.ly/he603R



STRAW HAT SAMURAI

Hep katanam olsun istemiştim

Şapkasının altından ışık hızıyla kılıcını çeken samuraylarla daha önce çeşitli oyunlarda karşılaşmış olabilirsiniz ama Flash versiyonunu muhtemelen ilk kez göreceksiniz. Hele ki böyle güzelini. Farenizle düşmanın üzerine bir "buradan kesiniz" izi bırakıyorsunuz ve samurayınız da o çizgiyi takip ederek kılıcını konuşturuyor. İster teker teker, isterseniz de onar onar düşmanları kesin, size kalmış. İlerleyen bölümlede ok alıp gücünüze güç katabiliyorsunuz. Harita sistemi hoşumuza gitti ayrıca. Bonus eşya meraklıları her bölümü oynamak isteyecek ama karşılığında da bol bol ölme risikini göze alacak. Boss mücadeleleri de cabası. Oyunun iPhone versiyonu da çıksa fena olmazdı sanki?

http://bit.ly/fQda46



OSADA

"Kafamız biraz güzeldi, oyun yapalım dedik!"

Amanita Design'ı duymuşsunuzdur. Burada da daha önce bahsettiğimiz Samarost 1-2 oyunlarından sonra Machinarium gibi yılın en iyi oyularından birine imza atmış olan stüdyodur. İşte bu ağabeylerin şimdi yeni bir browser oyunu var, o da Osada. Osada nedir derseniz klasik bir "tıkla, yolunu bul" oyunu diyebilirim. Her ekran mini bir bulmacadan ibaret. Doğru yerlere sırayla tıklayınca bir sonraki bölüme geçecek olan mekanizmayı aktif hale getiriyorunuz ama bu bölümlerdeki öğeleri görmeniz lazım! "Ateş suyunu" içen bir Kızılderilinin kafasının ciklet balonu gibi patlamasını ve yerine bir tane daha çıkmasını mı desek, ne desek bilemedim! Ayrıca çok ilginç ses ve müzikleri de var Osada'nın. Kaçık oyun severler kaçırmasın.

http://bit.ly/fAevwp

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Tuğbek: Anneeeaa hadisene yaa gitmiyoz mu!!!
Nurhan Hanım: Dur oğlum, çayım bitsin iki kelime laflayalım şurda.
Dilek Hanım: Nurhancım bu iki haylazla başa çıkabileceğine emin misin? Kavgaya falan tutuşurlar orda.
Nurhan Hanım: Yok yok bana da iyi gelir ne zamandır gitmemiştim sinemaya, gençken her hafta giderdik halbuki…
Sinan: Biz kavga etsek de Süpermen ayırır ki bizi hem ehi..
Tuğbek: Ya ne Süpermen'i yaaa Şeytanın Arabası'na gitçez biz.
Sinan: İstemiyom ben onu Süpermen Üç'e gitçez.
Tuğbek: Ben de Süpermen gitmek istemiyom belki..
Nurhan Hanım: Durun çocuklar kavga etmeyin hemen, gelin gazeteye bakalım belki ikinizin de seveceği bir film vardır.
Tuğbek: Şeytanın Arabası var ikimiz de sevcez onu.
NH: Bakın Jedi'ın Dönüşü varmış, bunun ilkini izlemiştik Tuğbekçim hatırlıyor musun? Yıldız Savaşları hani, Jedi'lar vardı, ışın kılıçları vardı.
Tuğbek: Hatırlamıyorum ben ışıl kılıncı.
NH: Çok sevmiştin ama?
Tuğbek: Sevmemiştim hiç Şeytanın Arabası'na gidelim.
NH: Peki bakın Sicilyalı varmış. Al Pacino oynuyor. Seversiniz siz mafya filmlerini.
Sinan: Niye uçabiliyo mu mafyalar?
Tuğbek: Bu uçamıyo çünkü çok sivilcalı…
Sinan: Ha hahaha sivilcalı baçino… hehehe…
Tuğbek: Heheee
NH: Şşşş… Bakın Monthy Python Hayatın Anlamı varmış. Komedi filmi hem.
Tuğbek: Bonti bilon mu? Annea ya nerden buluyon böyle saçma filmleri yaaa.
Sinan: Sevmiyom ben komedi filmi çocuklar gider komedi filmine.
NH: Aaa Videodrome diye bir film varmış bakın.
Tuğbek: Şeytanın Arabası yaaaa!
NH: Ama bilgisayar oyunu varmış bu filmde hep bilgisayar oyunuyla yapmışlar.
Sinan: Vallahi mi!
Tuğbek: Hadi yaaa!
NH: Yaa ne sandınız gidelim mi buna?
Sinan/Tuğbek: Evet! Evet! Evet!

4 Saat Sonra

Dilek Hanım: N'oldu çocuklar güzel miymiş film…
Tuğbek: …
Sinan: …
Dilek Hanım: Ay betiniz benziniz atmış, korkunç muydu film?
Sinan: Anne benim midem kötü galiba…
Nurhan Hanım: Dilekçim biz kaçtık, görüşürüz.
Dilek Hanım: Girseydiniz yeni çay koydum.
Tuğbek: Anne eve gidelim noluuur.
Sinan: Anne midem.. .bööööğğkkkk
Nurhan Hanım: Ehi ehi…

UNUTULMAZ SERİLER



ÖLÜP ÖLÜP DİRİLMENİN ZEVKİ!

QUAKE SERİSİ



90'ların başları. John Romero ve John Carmack'ın *Doom*, *Wolfenstein*, *Heretic* gibi efsanelerle FPS tarzını ayağa kaldırdığı yıllardı arkadaşlar. Şahsen ben hafta sonları arkadaşımın evinde *Doom* oynarken beynimin kulaklarımdan aktığını çok net hatırlıyorum. Her neyse, tabii bu müthiş rüzgârı arkasına alan ekip, RYO elementleri içeren ve Thor gibi çekiçle savaştığımız yeni bir FPS yapımına başladı. Ama daha sonra bu fikirden vazgeçip oyunu o yılları domine eden *Doom*'a daha benzer bir hale getirmeye karar verdi. Nihayetinde bu iki fikrin kombinasyonu da ortaya Lovecraft'ın kitaplarından fırlamış turlar içeren, oldukça akıcı ve tamamen 3B dünyaya sahip ilk FPS oyununu çıkardı ortaya. İsim için de ilk taslağın başkarakterinin adı son derece uygundu: Quake.

Boyutlar arası yolculuklar ettiğimiz bu oyun 96'da o kadar büyük bir curcunaya neden oldu ki devam oyunun gelmesi yalnızca bir yıl sürdü. The Stroggs isimli uzaylılara karşı savaştığımız tek kişilik modun yanı sıra oldukça sağlam bir çok oyunculu kısma sahip olan Quake 2'nin satışları resmen infilak etti ve bir milyonu aştı. Daha sonra birçok oyunda kullanılacak olan Quake 2 motorunu da dünyaya hediye etti. Kuzenimle PSX'te o kadar çok deathmatch oynadık ki, hâlâ benim için de gelmiş geçmiş en iyi FPS'dir Quake 2. Sonic Mayhem'in yaptığı o müthiş müzikler de hâlâ kulaklarımda.



Q2'nin yarattığı multiplayer akımını kullanmak isteyen firma üçüncü oyunu sadece online oynanacak şekilde dizayn etti. Bu karar sevenlerini ikiye ayırsa da gene oldukça başarılı oldu Quake. Hâlâ da ısıtıp ısıtıp önümüze sunduğu remake'leriyle Id Software Q3'ten kaymak yemeye devam ediyor bildiğiniz gibi.

Serinin 10 yılda yakaladığı müthiş ivme ne var ki 2005'te dördüncü oyunla biraz duruldu. Oyun başarılı olsa da eski şaşalı günlerinden uzaktı ve rakipler eskisinden daha güçlüydü. Quake 4 sessizce hayatımızdan gelip geçti. Ardından gelen spin-off'lar falan da bu durgunluğu bozamadı. Oysa bence oyuna yeniden tek kişilik bir öykü eklenmesi gayet doğru bir karardı.

Nihayetinde toplam yedi oyun çıkaran seri, sayısız konsola port edildi ve bugüne değin satışları beş milyonu aşarak oyun tarihinin en köklü serilerinden biri haline geldi. İnşallah beş rakamı uğurlu gelir de Quake 5 yüzümüzü güldürür, ne dersiniz? **-EMRE SÜMER**







SIMON BELMONT

Kutsal su yok mu kutsal su?

Kuzenimle beraber küçükken korka korka oynadığımız Castlevania'nın (gülmeyin, çok küçüktük) başkarakterini yıllar sonra Volkan incele diyince içim bir hoş oldu. Ki o günden bugüne yirminin üzerine devam oyunu çıkmış, etraf Belmont'larla dolup taşmıştı. Ama Simon'un yeri hep apayrıydı. Kendisi şu an *Death Note* mangasının çizeri Takeshi Obata yüzünden bambaşka bir dizayna sahip olsa da çocukluğumun kırbaçlı, zırhlı, iri vampir avcısıydı o benim için hâlâ.

Tabii Simon adının Scars of Dracula'nın başkarakteri Simon Carson'dan geldiğini öğrenmek de yıllar sonra nasip oldu. Bunların hepsinin sebebi 1986'daki ilk oyunun yaratıcısı **Akihiko Nagata**'nın Bram Stoker'ın yarattığı vampir külliyatının ve o yıllarda oldukça popüler olan korku filmlerinin hayranı olması. Bir kez de orijinal isim bulun arkadaş!

Her neyse, Simon her yüz yılda bir Dracula'yla kapışmak kaderlerine kanla yazılmış olan **Belmont** klanının üyesidir. Aldığı sıkı eğitim ve kendisi gibi vampir avcısı atalarından miras kalan Vampire Killer'la karanlıklar prensini iki kez yenmeyi başarmış, Judgment'ta da sayesinde Sypha, Grant, Alucard, Trevor gibi efsaneleri tek tek dize getirerek en güçlü Belmont olduğunu da kanıtlamıştır. Gerçi Dracula ve Death'ten sonra serinin en çok oyununda yer alan karakter olmasına rağmen o oyunların çoğu ilk oyunun remake'idir. Hatta *Lords of Shadow*'un bile ilk aşamada remake olması ve başkarakterin Simon olması planlanıyordu. Bu yüzden Gabriel'in zırhı Simon'ın eski oyunlarda kullandıklarına benziyor. Ama aynı oyuna da sekiz tane remake yapılmaz ki kardeşim, insaf!

Müthiş gücü ve habire değişen dizaynının yanı sıra tartışmasız en popüler Belmont'dur Simon ayrıca. Serinin dokuz oyununda yer almış, üç tane dövüş oyununda kırbaç şaklatmış, ondan fazla oyunda misafir olup çayımızı içmiştir. Bir de *Captain N: The Game Master* diye facia bir çizgi filmde yer aldı ama o yapımı da, çizimi yapan artisti de, o salak Simon karakterini de tarihe gömmek istiyorum acilen. Tek umudum yılan hikâyesine dönen ve çok şükür ki Paul W.S. Anderson ellerinden alınan Castlevania filmi. Bari sinemada adam gibi resmetseler şu adamı!

Oyun tarihinin mihenk taşlarından biri olan Simon'la tekrar vampir avına çıkar mıyız dersiniz? Şahsen Dracula düğünümü basıp karımı kaçırsa kolay kolay hıncımı alamazdım ben…

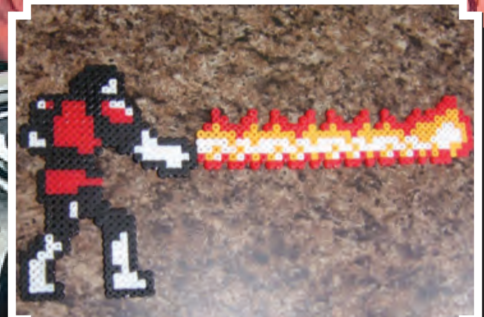
-**Emre Sümer**

KİMLİK

Doğum Yeri / Yılı: 1667
Yapımcı Firma: Konami
Mesleği: Vampir avlamak, kırbaç şaklatmak, dizayn değiştirmek
Favori Platformları: NES, Wii, PSX









İNTERNET İCAT OLDU, MERTLİK BOZULDU -UMUT YANIK

SABAHATTİN ABİ SÖYLEŞİSİ

Tanıştırayım. Okur, Sabahattin Abi. Sabahattin Abi, okur. Onunla tanıştığınıza memnun olursunuz, çünkü bir güzel halk insanıdır Sabahattin Abi, tepeden tırnağa esnaftır. Emekli statüsüne rağmen girişimci kişiliktir, 50 yaşına rağmen atılımcı gençliktir. Oyun piyasasının tozunu yutmak şöyle dursun, kitabını yazacak bir duayen, kitabı yazılacak bir koca çınardır. Biz kitap yazacak kadar teşekküllü olmasak da bir röportajı çok göremezdik abimize.

- Selamün Hello Sabo Abi!
- Ouuuvv, mösyö? Sen buralara gelir miydin ya?

- Hayırlı bir iş için geldim abi, röportaj yapacağım seninle.
- Rö…

- Sus! Hemen sorulara geçiyorum. Soru 1: Oyun piyasasındaki ticari kariyerin tam olarak hangi senede başladı?
- Ben… Sanırım 1993 senesi diyebiliriz. 93-98 arası benim altın çağımdı. Dönemin başlangıcı Westwood'un şaheser strateji oyunu Dune II, bitişi ise 97 sonlarında çıkan Age of Empires ile olmuştu. 5-6 senelik bu zaman diliminin ardından hem karlılık düşmeye başladı, hem de ben bilgisayar oyunlarının başına eskisi kadar sık oturmaz oldum. 2000 senesinden sonra ise oyun oynamayı neredeyse tamamen bıraktım diyebiliriz.

- Milenyum yaramadı mı abi senin oyun zevkine?
- Yaramadı ya Umut. Özellikle 2000'den sonra teknoloji ile beraber oyun kültürü de farklılaşıp kendi içinde alt kollara ayrıldı. Internet kafe türü oluşumlar türeyip yaygınlaştıkça aynı haritada akşama kadar 5,000 frag almak moda oldu. 3d gibi nosyonlar popüler olunca oyuncunun hayal gücünden ziyade gözleri hedef alınır oldu. Atmosfer ikinci plana düştü. Bu gelişmeler karşısında ben oyunlardan soğurken bir yandan da tam anlamıyla bir endüstrinin alevlenip şekil buluşuna şahitlik ettim. Bu endüstri içinde ekran kartı üreticilerinin oyun yapımcıları ile anlaşması gibi dikey evlilikler boy gösterir oldu. Benim ekran kartımı sipariş ver, sana Half Life hediye edeyim gibisinden kampanyaların ilk örnekleri bu zamanlarda ortaya çıktı.

- Biz altın çağa dönelim Sabahattin Abi. Anlatsana bize biraz o günleri.
- O günler joystick'in kral, Amiga'nın saray, üçbuçukluk disketlerin de muhafız olduğu zamanlardı. Ekranlarda Sensible Software'in 93-94 senelerinde çıkardığı Cannon Fodder ve Sensible World of Soccer gibi oyunlar hüküm sürüyordu. O yıllarda bu gördüğün 10 metrekarelik dükkana 20 kişiyi istiflediğimi bilirim!

- Hey gidi günler be abi! Biz o zamanlar tanışmıyorduk seninle. CD döneminde kesişti yollarımız.
- Evet, 93-96 arasında seri imalat atölyesi gibi sabahtan akşama disket çekiyordum ben. Bugün söylemesi acı ama o zamanlar orijinal oyunun o'su bilinmezdi Türkiye'de. Derken CD'ler çıkageldi. Geçiş kolay olmadı tabii. Evlerdeki makinelerin neredeyse tümünün sürücüleri floppy olduğundan, ilk çıkan CD oyunları mecburen onlarca diskete çevrilip satılıyordu.

- Teknoloji ışık hızıyla ilerledi gerçekten. O günlere bakıyorum da, 95 senesinde çıkıp görev arası videolarıyla ağzımızdan kova kova salya akıtan C&C, 16MB RAM istiyor, 1MB ekran kartıyla tıkır tıkır çalışıyordu!
- E tabii, hanelerdeki bilgisayarlar yenilendikçe ve iyi oyunlar CD formatında çıkar oldukça bir toprak kayması gerçekleşti. Bu süreçte yeniliğe direnç gösteren, diskete saplanıp CD'ye geçemeyen oyun dükkanları bir bir kepengi kapattı. Esneklik gösterebilenler ve değişimi küçümsemeyenler ayakta kalıp devam etti.

- Bu günler artık Amstrad, Commodore gibi dedelerin ufak ufak antika makamına teşrif ettikleri zamanlardı sanırım?
- Aaah ahh! 5,25 inçlik floppy diskleri bile vaktiyle hiç eskimeyecek sanırdık! Commodore gibi kasetle çalışan teknoloji harikalarının ayrı bir meraklı kitlesi vardı (hala vardır). O eski zamanlarda kaset ticaretinden de para kazanmıştık, ama kafa ayarıyla uğraşıp durmak kafamı daraltırdı benim.

- Peki her şey gibi CD'lerin de tarih olduğu gün gelip çattığında ne oldu?
- Ne olacak, aynı geçiş bu defa CD ile DVD arasında yaşandı. Oyun piyasası için işler biraz daha külfetli bir hal almış oldu; crack dosyası ile beraber disk imajı yazma devri başladı.

- Sanki kanunsuz bir işten değil de gündelik bir uğraştan söz eder gibisin be adam!
- Yahu o zamanlarda yürürlükte doğru dürüst bir telif yasası mı vardı Umut? Bağlayıcı bir kanun olmadığından orijinal oyun resmen yadırganıyordu piyasada, fiyatları çok yüksek bulunduğundan rafa koymak bile oyuncuya küfür etmek gibi bir şeydi. Ama telif yasası işlerlik kazanır kazanmaz ben bandrollü ürünlere yöneldim. Önceki devirden kalan kopya oyunları da kıyıp atamadım, bir geçiş sürecidir nasılsa, arada erir gider dedim. Demez olaydım! Haftasında çullandılar!

- Keyfini mi bekleyecektiler Sabo Abi? Müsaitseniz teftişe geleceğiz mi diyecektiler?
- Öyle değil tabii ama, dün bir bugün iki, dur ulan millet kendine gelsin! Bir baskın yaptılar, telifsizlerle beraber telifli ürünler de gitti. Mahkemede yediğimiz ceza da cabası!

- Hatırlıyorum abi o günleri. Fena halde isyanlardaydın!
- Nasıl isyan etmeyeyim Umut? Üç çürük yumurta yüzünden bütün sepet çöpe gitti! Meğer bilirkişiye faturaları beyan edip anlaşma zemini aramak lazımmış. Bilemedik, kaçakçılıktan yargılanıp suçlu bulunduk. Neyse ki o ara af çıktı, en azından sabıka yemedik. Tamam, bütünüyle masumduk diyecek değilim ama kabahatin büyüğü de sistemdeydi bence.

- Hemen de topu taca atar…
- Öyle değil be oğlum! Bak, bugünün ithalatçı ve temsilci firmalarının bazıları vaktiyle Doğubank'ta kopyadan köşeyi dönenlerdi. Müzik dağıtım şirketlerinin birçoğu devleşmeden önce kasa kasa korsan kaset

satardı Kadıköy'de. Yıllar geçtikçe bu dünyalar yavaş yavaş legalize oldu, ama bu uyanıklar kanunsuz işlemlerini uzun bir süre İtalyan mafyası becerisiyle örtbas edip saman altından su yürütmeye devam ettiler. Sabahattin Abin kabak gibi açıkta kalınca kabak da doğal olarak onun başında patladı.

- Her ne olursa olsun abi, bence bugün suç organizeden bireysele dönüşmüştür büyük ölçüde.
- E tabii, şimdilerde korsan modası kendi PC'ne warez sitelerinden oyun / film indirmeye dönüştü, mikro boyut kazandı. Ve bence asıl şimdi kolay baş edilemeyecek bir hal aldı, çünkü hedef dağıldı.

- Yine de ben oyuncuların büyük ölçüde bilinçlenmiş olduğunu düşünüyorum günümüzde. Ayrıca orijinal oyun fiyatlarının fahiş olarak algılandığı dönemleri de yavaş yavaş geride bırakıyoruz. Senin maceranı ise 2000 yılında bırakmıştık?
- Ha, evet. İşi geliştirmeyi düşündüğümüz hızlı yıllarımızdı o zamanlar. 2001/2004 arası, bilirsin çırak çalıştırıp şube açtığımız yıllardı. İlk olarak buraya Alp'i almıştık, tamir, bakım, format gibi hizmetler veriyorduk. 1 sene öyle gitti. Sonra Baturay geldi, derken bir de Kadıköy şubesi açıp oraya da Tunç'u yerleştirdik.

- Sultan Sabahattin ve yayılmacı politikaları… Aaa bir dakika, Tunç'u hatırlıyorum! Kendisi Yazıcıoğlu'nda ilk Civilization oyunumu diskete çeken abiydi. Diji mi neydi çalıştığı dükkanın adı. Diskete oyun çeken abiler nedense kasım kasım kasılırlardı; sanki büyük profesyonellerdi ve X-copy'yle disketleri çoğaltırken bize komplike bir lütufta bulunur gibi havaya girerlerdi. Tunç öyle değildi ama, diline kira istemezdi. Hep canayakındı. Severdim ben o abiyi, candı o.
- Ulan adam rahmetli olmuş gibi konuşuyorsun! Evet, işte o Tunç'u alıp koyduk Kadıköy şubemize. Orada ilk başta orijinal film satalım dedik ama kopyayla rekabet imkansız gibi bir şeydi. Biz de bilgisayar parçası satmaya karar verdik. Bir arkadaşım toptan kurmuştu, bayilik falan aldık. Ama maliyetler kurtarmayıp dükkan kendini bile zor beslemeye başlayınca bırakmak zorunda kaldık.

- Ama senin atılımların bitmedi tabii. Scooter bile sattın bi ara!
- Haha! Hatırlıyorsun demek! O zamanlar scooter'lar bizim buralarda yeni yeni moda olma eğilimindeydi. Bizim bir arkadaş getirmiş, senin dükkan yol üzeri, koyalım satarsın deyince o işe de girmiş olduk. Hepi topu 3-5 tane sattık ama olsun, Allah bereket versin.

- Unutur muyum? O zamanlar sana telefon ettiğimizde "Halou? Sabo'nun kömpütür kulübü ve sikutır evi mi?" diye sorardık, sen de aşınmaz bir motivasyonla "evvet mösyö, buyurun?" diye karşılık verirdin. Bu 10 metrekarelik dükkanın büyülü geçmişi, ve burada bir tabureye oturup yeni oyunlardan oluşan desteyi karmanın zevki hep tatlı anılarım olarak kalacak.



- Eee, bir ömür be Umut. Biliyorsun bekar adamım ben, aile yaşantısı şöyle dursun, oyun oynayacak makinem bile yok evde; varsa yoksa bu küçücük dükkan. Burayı kapalı gördüğün gün ben ya senelik tatilimdeyimdir, ya da…

- "Ya da"sı yok! Biz bu dükkanı kapalı gördük mü biliriz ki Sabo Abi Akçay'a gitmiştir ve muhtemelen 10 güne kalmaz güneşten kapkara olmuş biçimde dönecektir... Günümüze gelelim abi, nasıl dönüyor bugün bu dükkan?
- Valla Umut, görüyorsun işte. DVD satıyorum, film kiralıyorum falan…

- Hmm, telifli mi bakayım bunların hepsi?
- Amman! Kapıdan içeri bandrolsüz babamı bile sokmam! 4-5 bin adet tamamen faturalı çeşit var raflarımda.

- Ufacık bir dükkan için korkunç bir yatırım gerçekten. Karşılığını alabiliyor musun bari?
- Aslında yorucu ve cazibesi olmayan bir iş bu. İşte kampanyalarla falan renklendirmeye çalışıyoruz. Şu an 5+1 promosyonumuz var mesela, gayet uygun. Bir yandan yoğun bir telefon trafiğiyle borsayı da takip ediyorum, orada da yatırımlarım var.

- Oldum olası multi-tasking adamı olmuşsundur zaten! Peki gelecekle ilgili ne düşünüyorsun?
- Film sektöründen uzun vadede bir beklentim yok. Artık kârlar sıfıra yaklaşıyor. Bir DVD'yi 18 liraya mal ediyorsun, 3 liralık karın peşinde bir ton hamallık çekiyorsun. Kirada olsam çoktan bana müsaade deyip kepengi kapatmıştım ya, neyse ki dükkan kendimin. Zaman ne gösterir bilinmez tabii ama işleri er geç bırakıp dükkanı da kiraya verir, gül gibi geçinirim be Umut! Nedir yani?

- Ama ben şu 5+1 promosyonuna ihtiyaç duyuyorum mesela. Bunca çeşit arasından hangi filmi gözün kapalı al dersin bana?
- Zor soru. Zevkler insandan insana değişir ama ben her zaman savaş filmi olsun, çamurdan olsun derim. Elimde görselliği çok sağlam aksiyon filmleri var, keşfedilmemiş.

- Oyunlarda da böyle yapardın zaten. Varsa yoksa görsellik. Text tabanlı adventure oyununu bile şahane grafiği var diye itelerdin! Oyungezer okurlarına kakalamak istediğin tavsiyelerin var mı peki? Hiç unutamadığın oyunların?
- Benim için en baba oyun Total Annihilation isimli 97 yapımı strateji oyunudur. O oyunda aldığım ilerleme hazzını başka hiçbir oyun tattıramadı bana. Ha, bir de 98 tarihli Commandos! Zorlayıcı ve üst düzey konsantrasyon gerektiren bir oyundu. Bu ikisini az satmadım, özellikle dükkanda oynadığımı gören müşterilere.

- Commandos cidden ömür törpüsüydü ya! Oradaki Fransız casusun "ay öğyii" şeklindeki telaffuzuna uzun süre dayandım ama her yakayı ele verip ateş aldığında bastığı aksanlı feryat yüzünden sinirim bozulup bıraktım oyunu. Neyse… Dergimiz okurları için vermek istediğin bir son mesaj?
- Heeeey! En hassas yere geldik! Dur bir WC'ye gidip ferahlayayım, yoksa sıkıntılı bir mesaj verebilirim…
(5 dakika sonra dönüp, hiç ara vermemiş gibi konuşmaya devam)
- Umutçum, insanlar yaşamlarının belirli çağlarında oyun oynuyorlar. Tabi iş ve aile hayatına geçince ayrılan zaman ister istemez zayıflıyor. Genç nesil, yaşamlarının ilk safhasında oyunun ayarını kaçırmazsa ve oynamak için doğru oyunları seçerse, hayatın ikinci dönemine faydalı aktarımlar yapabilir.

- Sabahattin Abi, mesaj ver dedik, uyuttun.
- Bilakis, canlı bir mesaj veriyorum aslında. Oyunlar mukayeseyi, farklı çözüm arayışlarını, uğraş ve mücadeleyi gerektirir. Oynadıkça bu yönlerinizi geliştirir. Dolayısıyla, oynadım geçtim gittim demeyiniz, hayatta da kullanınız bu kazanımları. En basitinden, matematik derslerinde kafasının bir türlü basmadığı kombinasyon konusunu bir adventure oyunu oynarken kavramış yeğenim var benim! Sadece FPS oyunlarından öğrendiklerini uygulayarak askerde atış takımına seçilen müşteri mi ararsın, oyunlardan kaptığı Rus aksanını fuarda casusluk yapmak için kullanan akraba mı? Lakin satıcılar oyunların bu boyutlarının üzerinde durmak yerine paranın peşinde koşmayı tercih ediyorlar. İşin insancıl ve eğitimsel boyutunu göz ardı edip tamamen pazarlama üzerine yoğunlaşan firmalar, oyunlarla ilgili olumlu bir hava yaratılmasına hiç de katkıda bulunmuş olmuyorlar. Ebeveynlerin bilgisayar oyunlarına genelde karşı durmalarının temelinde de bu yatıyor zaten. Beni dinliyor musun sen?

- Hı? Geldik mi? Ya Sabo Abi, benim bir yere yetişmem lazım. Hemen çıkıyorum! Pazar günü uğrayıp birkaç kare fotoğraf almam lazım, ona göre.
- Ama Pazar günü açık değ…

- Öğleden sonra oradayım!
- Selametle…



PİXEL

RETRO-MAN

Herkese selamlar getirdim. Nereden? Arcade salondan! Yok yok, öyle küf kokulu merdiven altı bir yerden değil, gayet sinemanın içine kurmuşlar olayı. Bir Street Fighter var ki aduuuuket diye inletiyor ortalığı. Hey be dedirtiyor. Minicik çocuklar yerine sevgilisiyle zaman geçirmek isteyenler işgal etmiş buraları. Bari oynayabilseler yahu! Ne yediriyorlarsa bu yeni nesile, el-kol koordinasyonu sıfır! Gel çocuğum öyle olmaz o hareket, aaa dur bi' kımıldama!

Neyse, ehm, mehm... Geçtiğimiz ay "En eski oyununun fotoğrafını çek yolla" yarışmamız sona erdi doğal olarak, siz bu yazıyı okuduğunuza göre, devam ediyor olamaz, yani, işte, filan... Nitekim çok katılım olmadı! Tahmin ediyordum aranızdan pek koleksiyoncu fosil çıkmayacağını! Arkadaşlar! Eski oyunlarınızı atmayın. Bakın Playstation 1 oyunları bile artık hırdavat dükkânına düşmüş, C64 oyunlarınız ileride müzeye alınır, zengin olursunuz!

1. olup Final Fantasy XIV kazanan okuyucumuz:
Yılmaz Durmaz

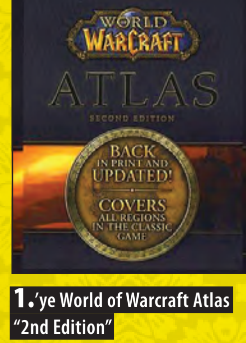
2. olup 6 aylık Oyungezer aboneliği kazanan okuyucumuz:
Alper Şama



Yılmaz'ı gerçekten kutluyorum. Hiç beklemediğim bir yerden hiç beklemediğim bir oyunla çıkageldi. Te 1977 Hanimex'lerden PC-502 için çıkan **Motor Cycle** sahibiymiş. Hele bir görün, nasıl da temiz bakmış! Alper de 1987'den **Wonder Boy in Monster Land**'le bu sayfaya girmeye hak kazandı. Tebrikler.

OVER GAME

ÖDÜLLÜ YARIŞMA



1.'ye World of Warcraft Atlas "2nd Edition"



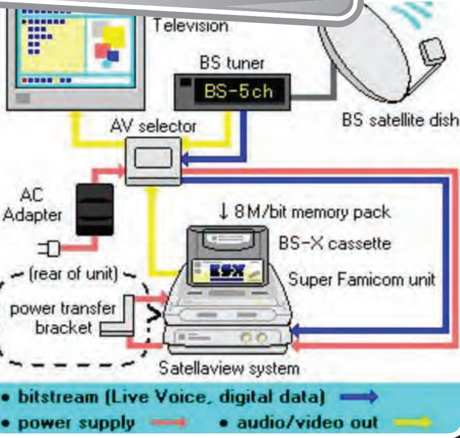
2.'ye 6 aylık Oyungezer aboneliği

Bu ayın yarışması daha basit ve çoğunuzun katılabileceği cinsten. Şuradaki **parmağıyla gösterir** ekran görüntüsü bir oyundan bir karaktere ait. Siz **hangi karaktere** ait olduğunuz çözecek ve **adını, hangi oyun veya oyun serisinden olduğunu bize ileteceksiniz**. Mail konu başlığı **"Mayıs Yarışması"** olarak volkan@oyungezer.com.tr'ye atın, gerisi kolay. Ben de atlas üzerinde nereye tatile gitsem diye yer seçeyim, önümüzdeki ay görüşürüz belki...



PİXEL YAZITLARI

KONSOLLAR İÇİN ÇALIŞAN İLK DLC SİSTEMİ







O haldır haldır demolar, karakterler indirdiğiniz DLC sisteminin temelleri 1980'lerde atıldı a okuyucu. Örneğin Intelvision'ın The PlayCable Adapter ve Atari 2600'un telefon kabloları kullanan CVC GameLine sistemleri 16 kilobaytlık devasa oyunları taşıyamamış, NES'in The Famicom Modem'i ve Sega Channel da berbat internet altyapısı sebebiyle oldukça kısa ömürlü olmuştu. Eh o yıllarda internet ne kadardı ki zaten?

Ama inatçılıkta katırlara bile taş çıkaran Nintendo bu DLC sistemini oturtmaya kararlıydı. Bu sefer uydu alıcıları kullanan sistem SNES'in daha önce hiç kullanılmamış olan expansion port'una takılacak ve oyuncular konsolları için sayısız veriye erişebilecekti. Bu sebeple uydu yayını anlamına gelen **Satellaview** gibi kimsenin aklına gelmeyen bir isim uygun bulundu ve aynı güzellikteki $150 gibi bir fiyatla 1995'de Japonya'da satışa sunuldu. Zaten muhtemelen internette görmüşsünüzdür, bazı SNES oyunlarının başındaki "BS" Broadcast Satellite'ın kısaltmasıdır. Gerçi birçok batılı oyuncu o B'yi yıllarca Bandai sandı, o ayrı konu. *(Şu anda bir aydınlanma yaşıyorum! -Volk.)*

Bu sistem sayesinde oyunlarına save dosyaları, eklentiler, ekstralar indirebilen, oyun dergilerini, oyunlara özel radyo programlarını takip edebilen çekik gözlüler, birçok başarılı NES ve SNES oyunun remake'ini, özel ekstralar içeren versiyonlarını da oynayabiliyordu. Ayrıca Chrono Cross'un prequel'i olan Radical Dreamers'ın da aralarında bulunduğu BS'e özel oyunlar da mevcuttu. Aylık ücretler ödendiği takdirde, kullanıcılar belli zamanlarda düzenlenen ve herkesin aynı anda katıldığı bu oyunlarda "Şu turu şu sürede bitir" tarzı yarışmalara katılıp ödüller de kazanabiliyordu.

Bana sorarsanız sistemin getirdiği en ilginç özellik Voice Link'ti. Bu sayede oyunlara orkestra müzikleri, dramalar, hatta seslendirmeler bile (evet, bile) ekleniyor, radyodan yayın yapan ses oyunlar hakkında ipuçları, çözümler anlatıyordu. Sistemle gelen "mega" hafıza kartının 8MB olduğunu da söyleyeyim, varın siz düşünün zamanın teknolojisini kıymetli okurlar.

Tabii buradan bakınca her şey sorunsuz ama aslında madalyonun öteki yüzü çok farklıydı. BS'e özel online seçenekler sadece belirli saatlerde hizmette olduğu için o zaman dilimini kaçırdığınızda mecburen en azından bir gün beklemek gerekiyor, bu süre oyunlardaysa bir haftaya kadar çıkıyordu. Ve sistem nedense multiplayer'ı desteklemiyordu. Ki bir de uydu bağlantısını sağlayan St.Giga'nın sadece Japonya'da çalışıyor olması ve batılı oyuncuların dramalara pek meraklı olmaması üzerine sistem Japonya dışına bile çıkamadan 5 yıl kadar hayatta kaldı. Bundan sonra DS'e kadar denediği hiçbir online sistemden de tam verim alamamıştır Nintendo.

Tek korkum bu DLC sistemleri yüzünden bir gün kutulu oyun devrinin bütünüyle sona erecek olması. Ben oyunlarımı gururla raflara dizemedikten sonra ne anladım ben o işten? Haksız mıyım? *(Evet -Volk.)*

-Emre Sümer

Eski Dergilerim

1997 sonuydu ve GamePro kapağına bir ton oyun sığdırmayı başarmıştı. Kapağın üst kısmına sessizce ilişen Mortal Kombat 4 ve MGS'nin dışında şimdi bulup kutsal emanetler köşesine kaldırdığımız Resident Evil: Director's Cut bulunuyor. Hangi yıla denk geldi bilmiyoruz ama Allah'tan "Kapağa içeriğimizdeki bütün oyunların adlarını yazalım" modası sona erdi. Ayrıca SW: Masters of Teras Kasi kötü bir seçim!



Oyungezer
SAYI: 43 - 2011/05

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Turgut Uç, Ekrem Atamer, Kaan Özgünay, Mateo

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Mayıs 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 16

Yüzyıllar boyu birbirine yaklaşan, çatallanan, sekteye uğrayan ya da birbirinden habersiz zamanlardan örülen bir ağ bütün olasılıkları kucaklamaktadır... Biz bu zamanların birçoğunda varolmayız, bazılarında siz varolursunuz, ben olmam; ötekilerde ben varolurum, siz olmazsınız; başkalarında ne siz ne ben varoluruz. Talihin yüzüme gülüp de sizi karşıma çıkardığı şu içinde bulunduğumuz zamanda evime geldiniz; bir başkasında bahçeden geçerken cesedimi buldunuz... Gene başka birinde aynı sözleri söylüyorum ama ben bir aldatmaca, bir hayaletim. Zaman sayısız geleceğe doğru hiç durmamacasına çatallanıyor... Bunlardan birinde ben sizin düşmanınızım. **-Jorge Luis Borges, Yolları Çatallanan Bahçe**

GELECEK AY

THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS

"Şahin" görünümlü **kartallar**, şöyle bir kenara çekile...
"Harbi" rol yapma oyunu geliyor!

Geçen sayının ayıpları!

1. 360drc'deki iki sayfalık "Bakalım Bu Çekmecede Ne Varmış?" dosyasında Diablo II'deki Wirt'i eşya yapmışız. Wirt's Leg olacak. Olmalı. İstiyoruz.

2. Pokemon ve Sonic birbirine girmiş, ayıramamışız. Neticede, Sonic Colours'da ettiğimiz lafların bir kısmı Pokemon sayfasında yaşamaya devam etmiş. Kazanan Sonic olmuş.

3. Göktuğ NEM'i yetiştirememiş. Sevenlerinin isyan girişimi son anda Göktuğ'dan gelen "ehueuehe" açıklamasıyla durdurulmuş.